BLACK ROCK SHOOTER THE GAME

VISUAL WORKS

BLACK ROCK SHOOTER THE GAME

VISUAL WORKS

この度はBLACK ROCK SHOOTER THE GAME VISUAL WORKSをお手にとって頂きありがとうございます。
本誌は2011年発売のPSP対応ソフト「BLACK★ROCKSHOOTER the GAME」の設定資料集です。

この企画ではtaiki君、ASGR君と3人でデザインワークを分業しました。
ページ下部に各担当者名の記載がありますので、そちらもご参照ください。

また、本誌制作にあたりまして特別に御許可を頂きました各社に御礼申しあげます。

2014 c87 huke

0009 CHARACTER DESIGN 1
BRS/GRAY/WRS

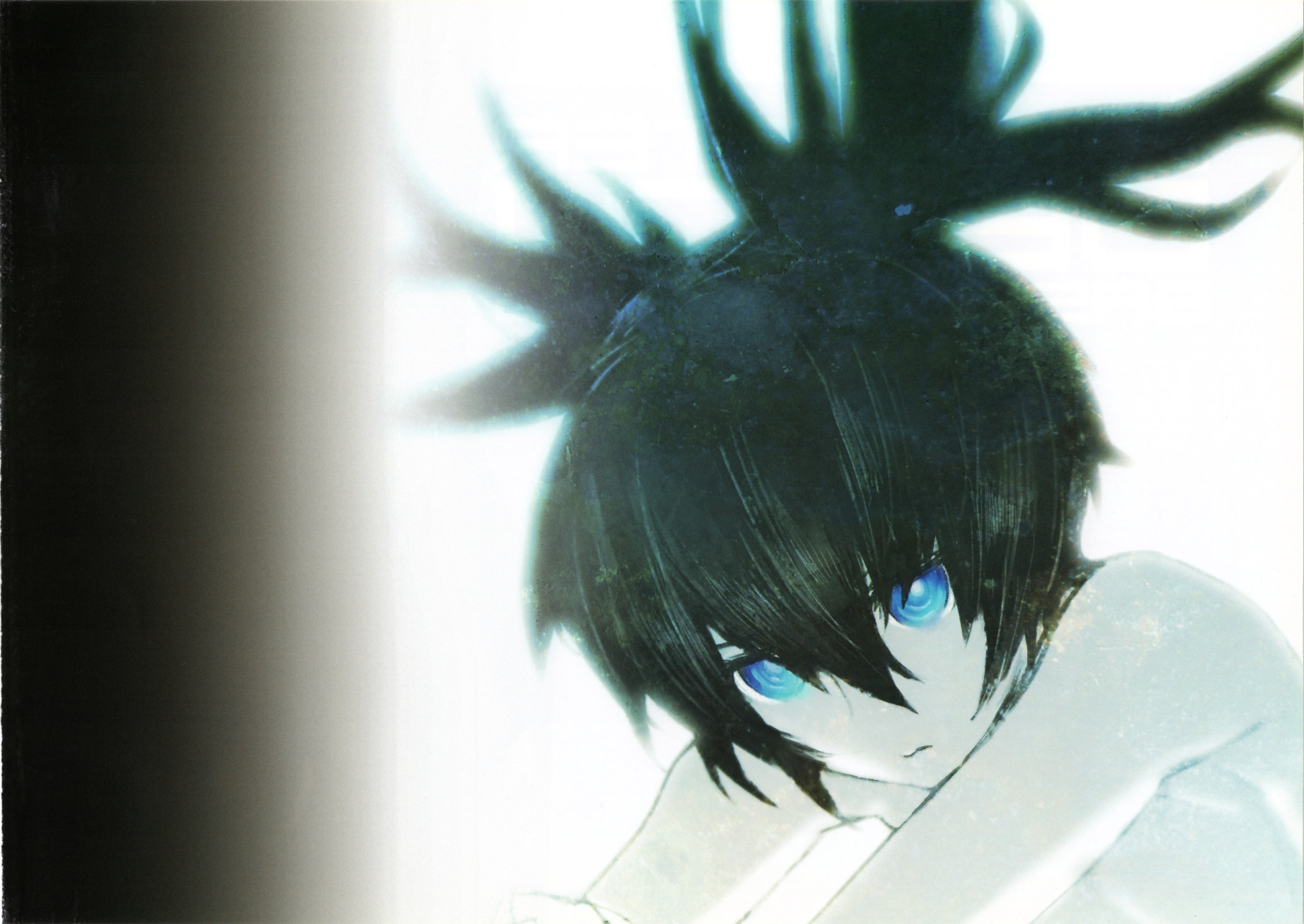
0038 CHARACTER DESIGN 2
BOSSES/HUMAN

0060 MECHA DESIGN 1
WEAPON/VEHICLE

0072 ENVIRONMENT DESIGN
WORLD

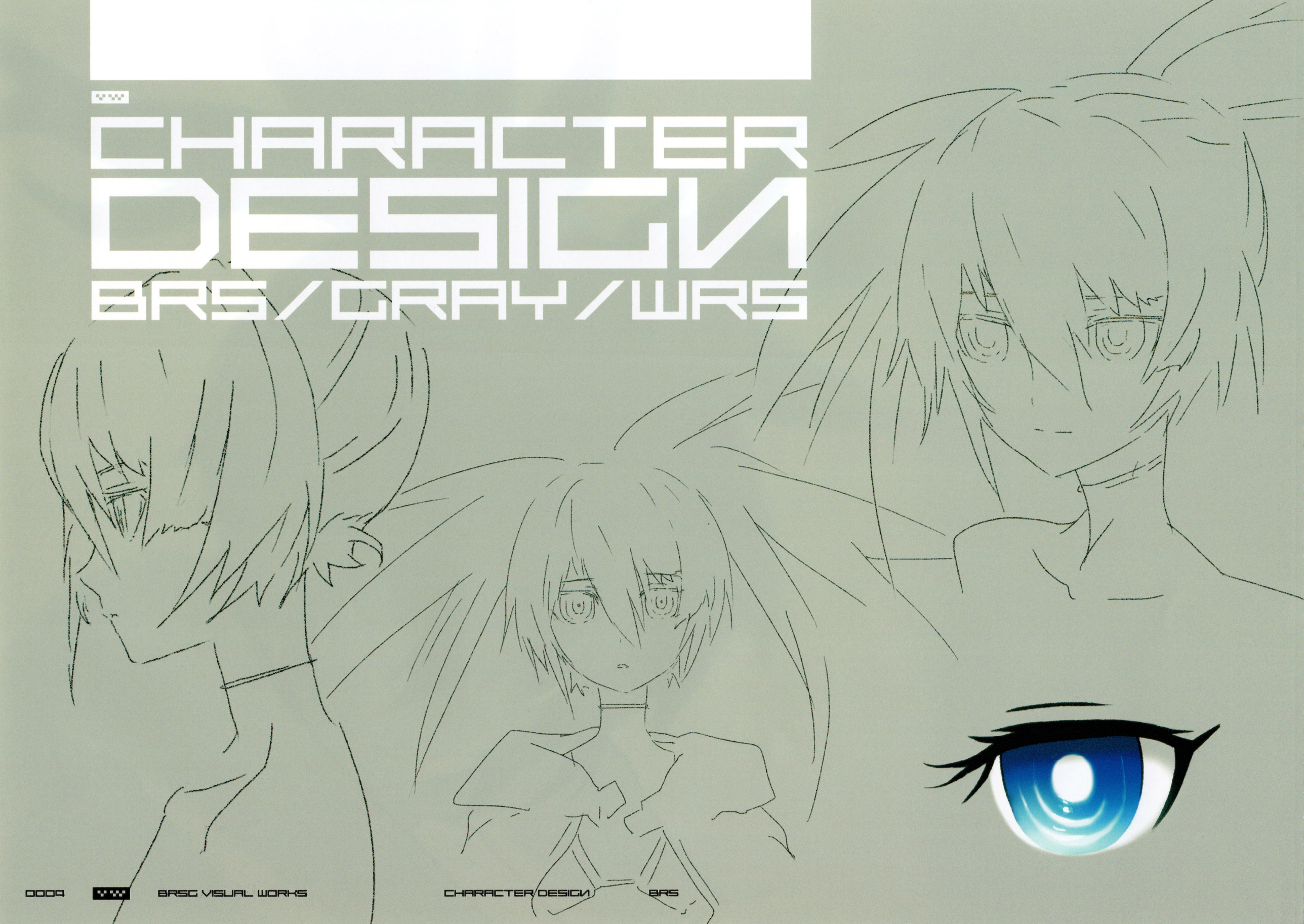
0084 MECHA DESIGN 2
ENEMIES

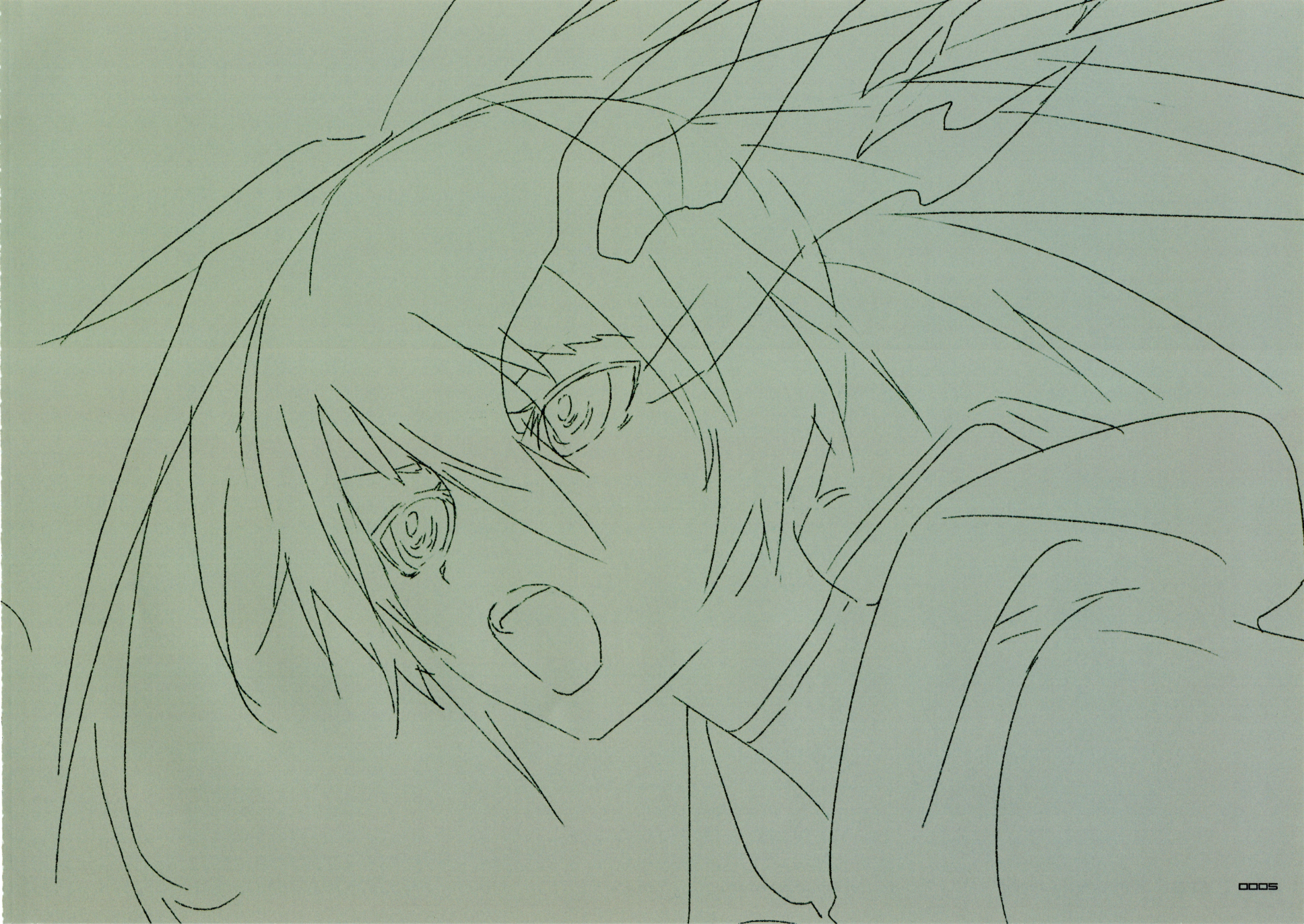
0102 DEMO SEQUENCE
CUTSCENE

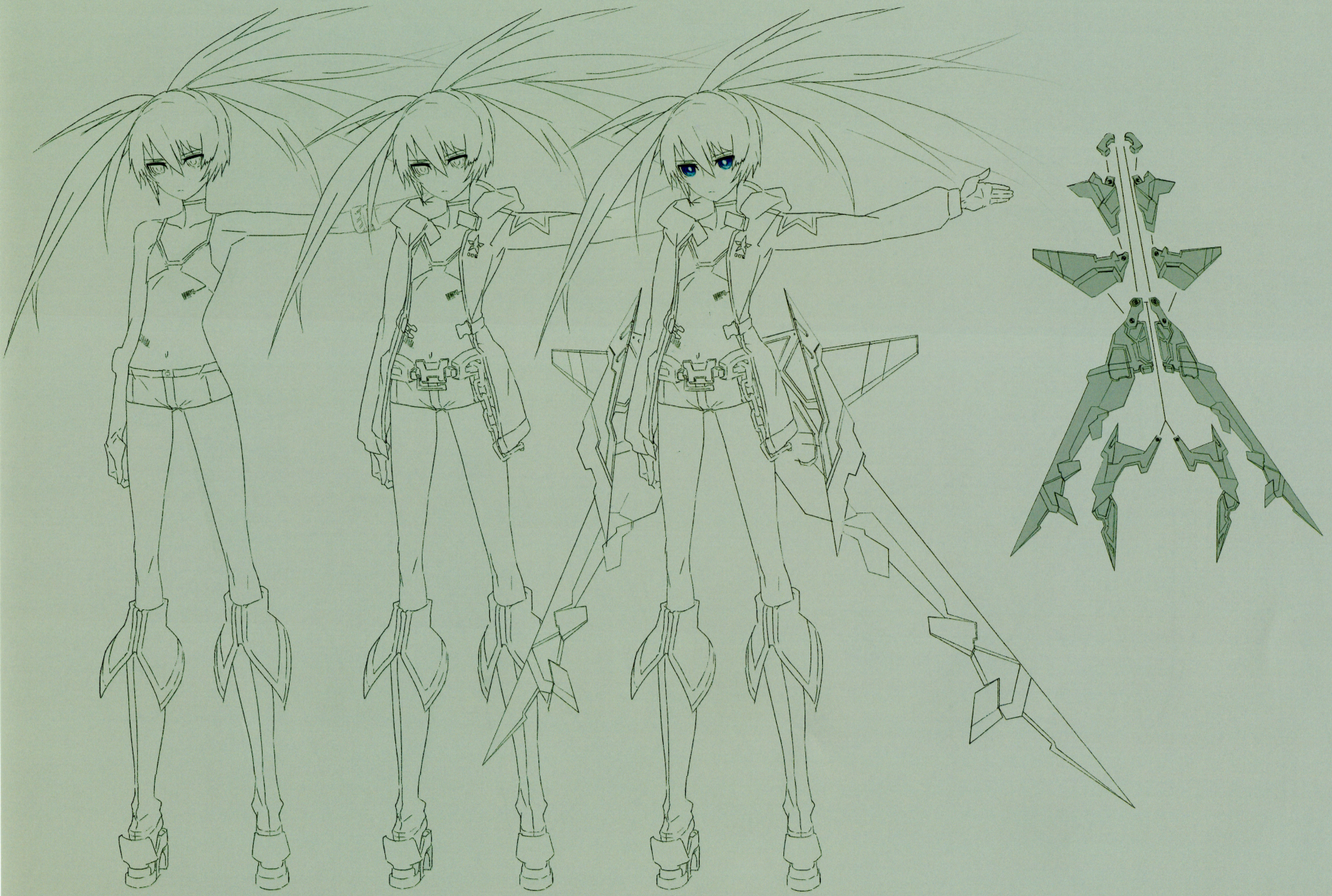


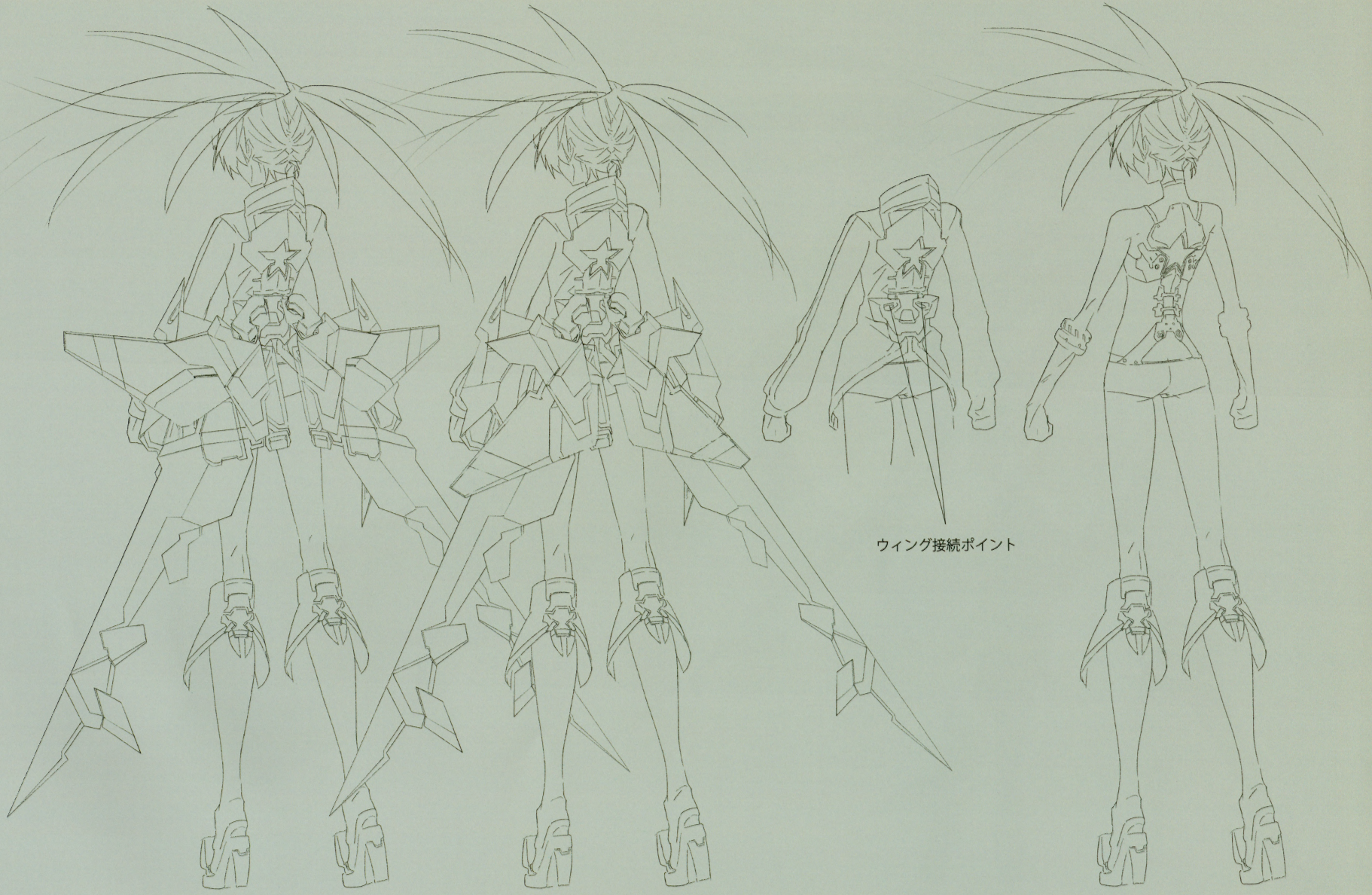
CHARACTER DESIGN

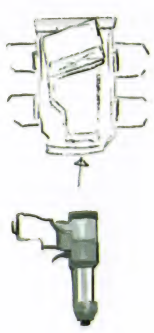
BRS / GRAY / WRS



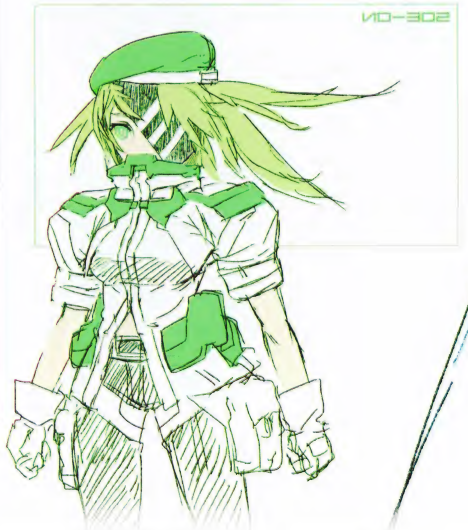

0005

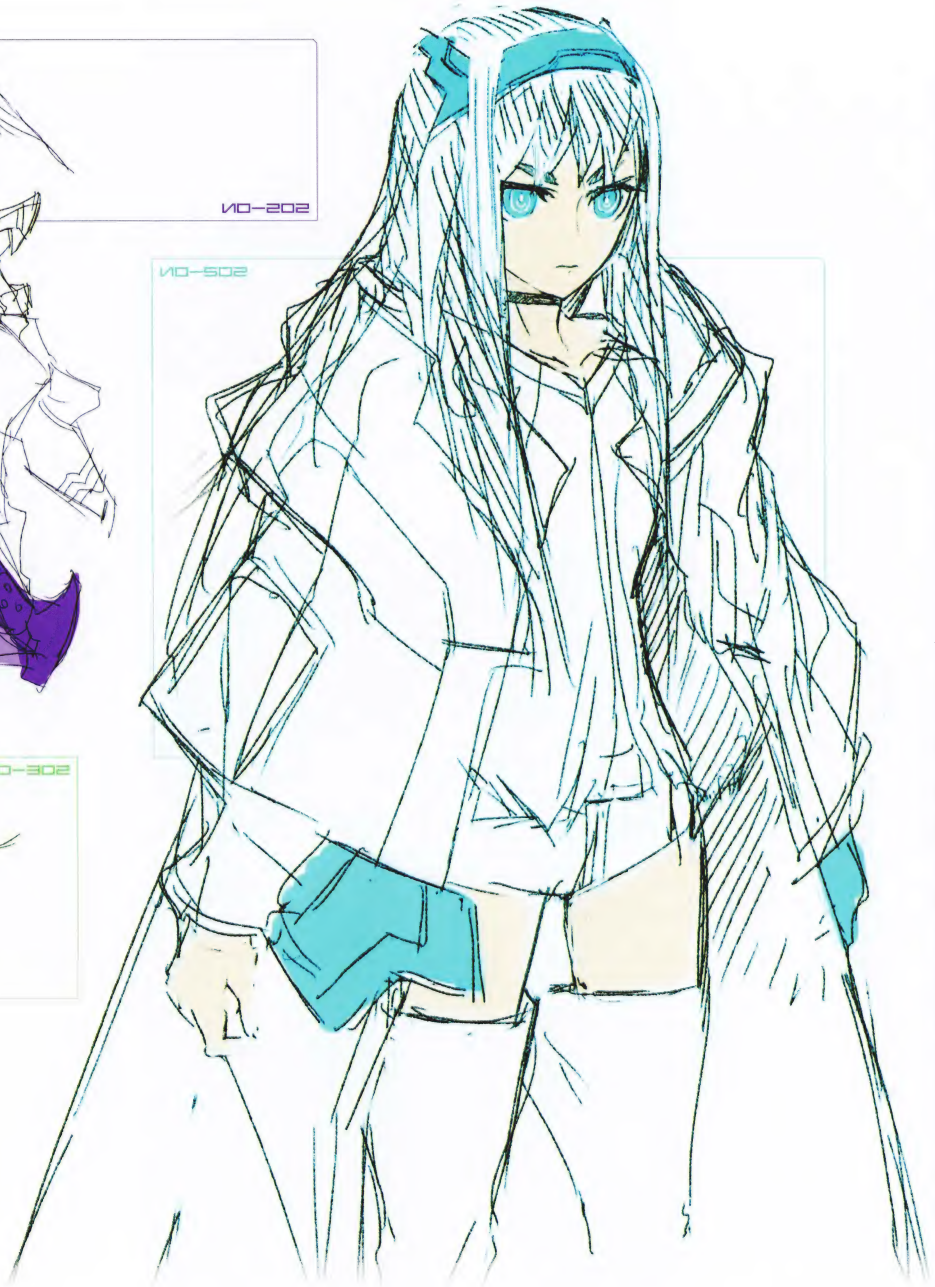


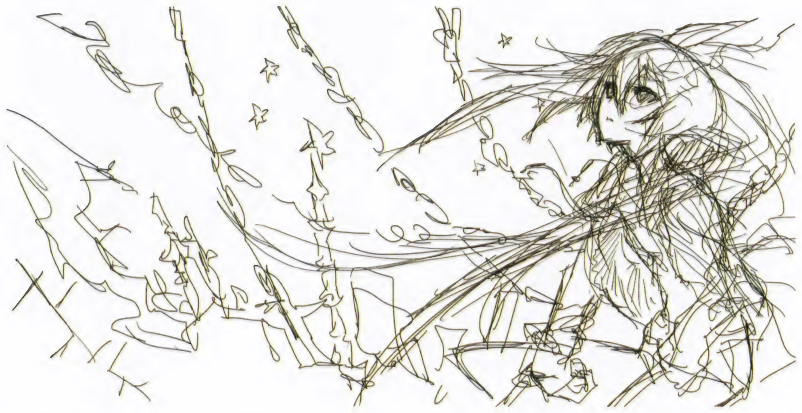

ウィング接続ポイント

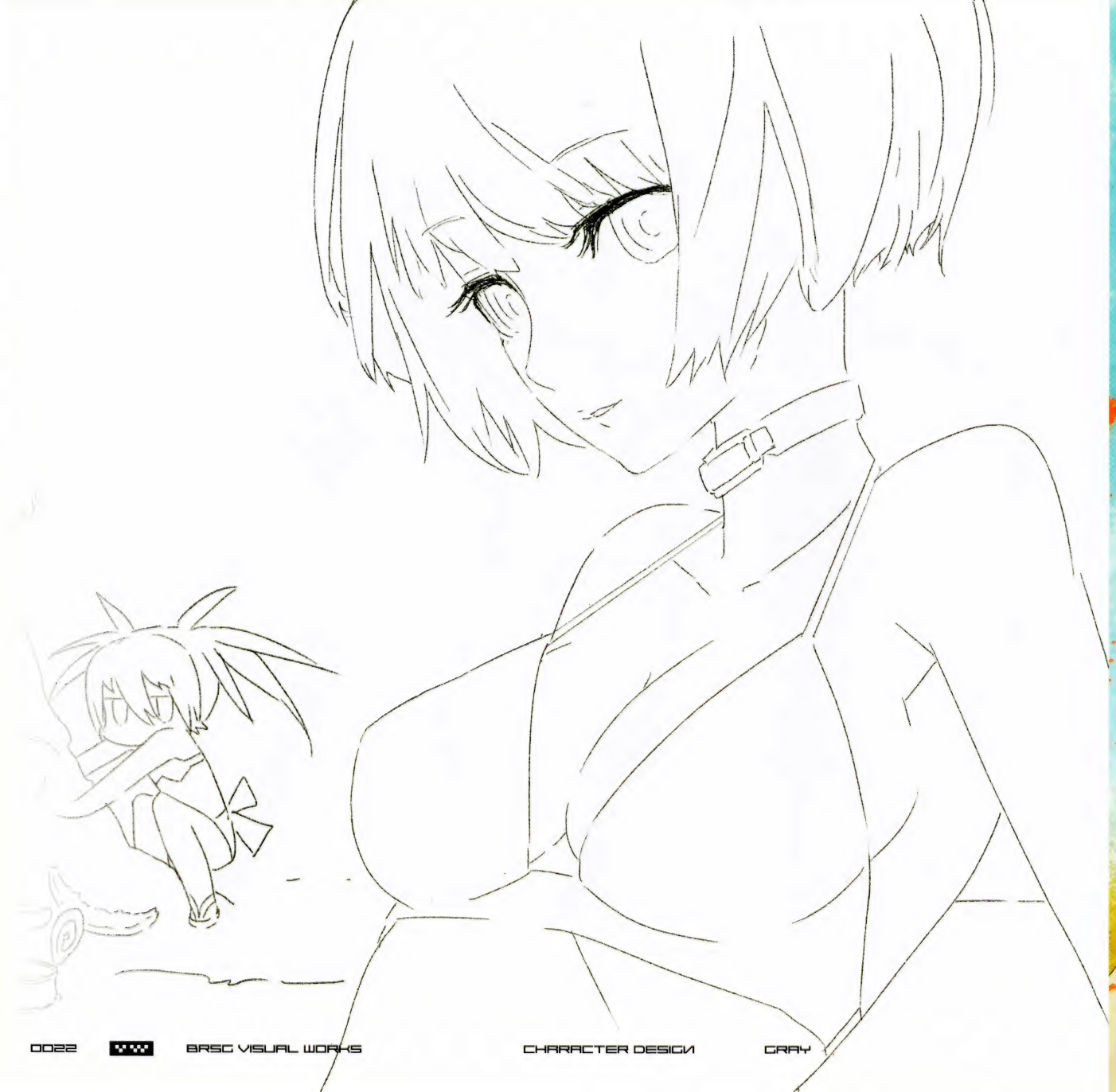


IDEA SKETCHES

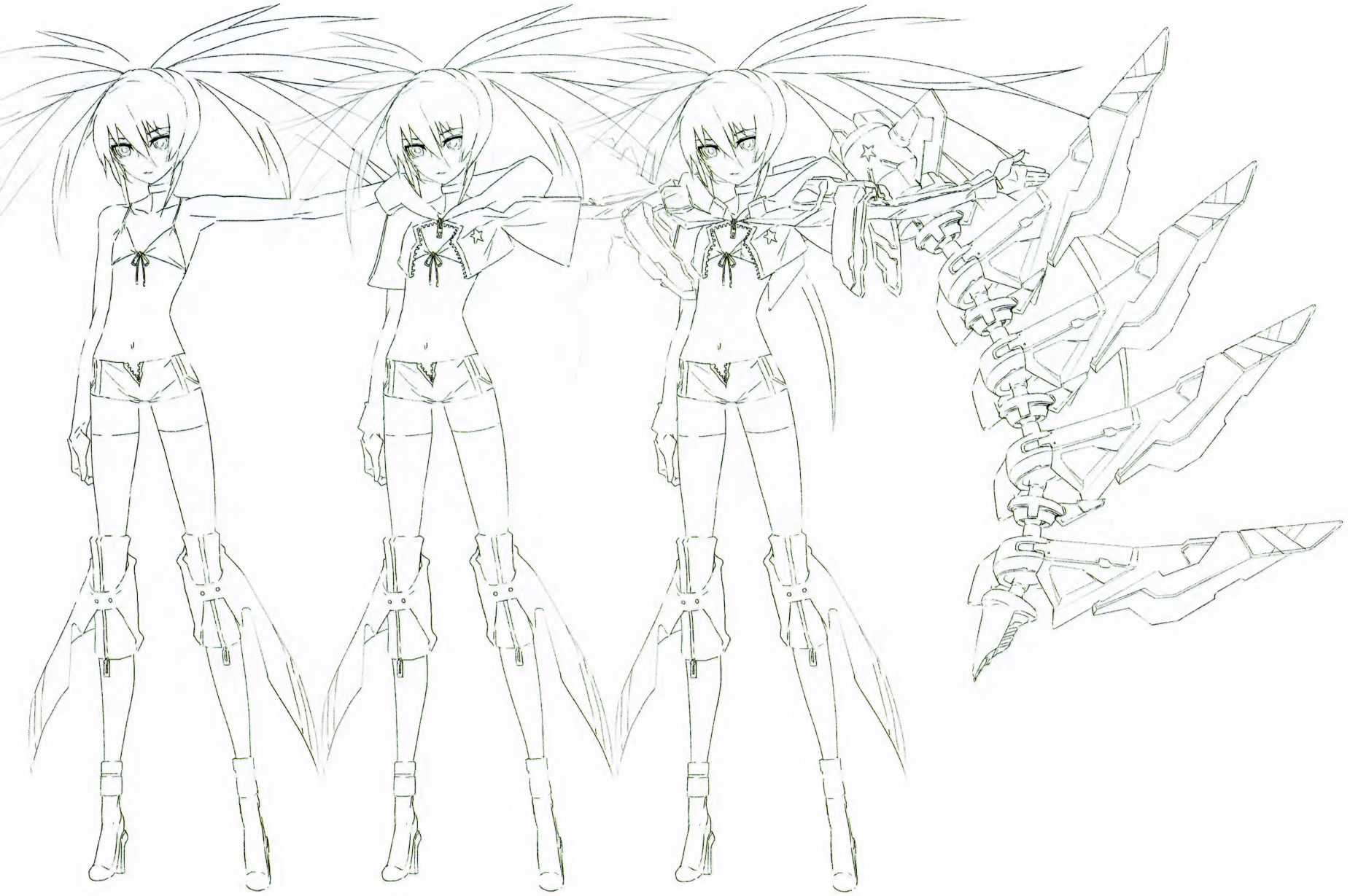


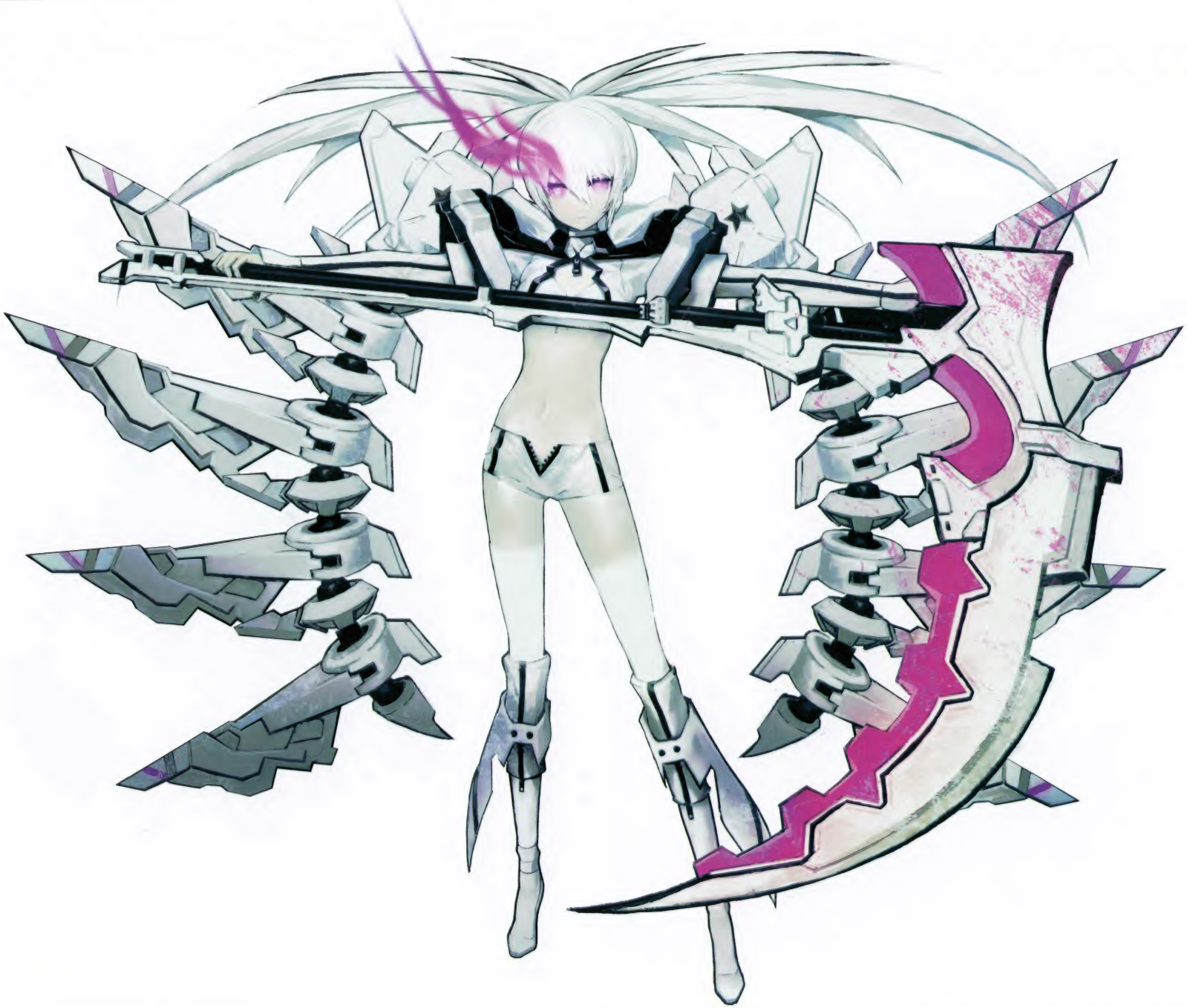


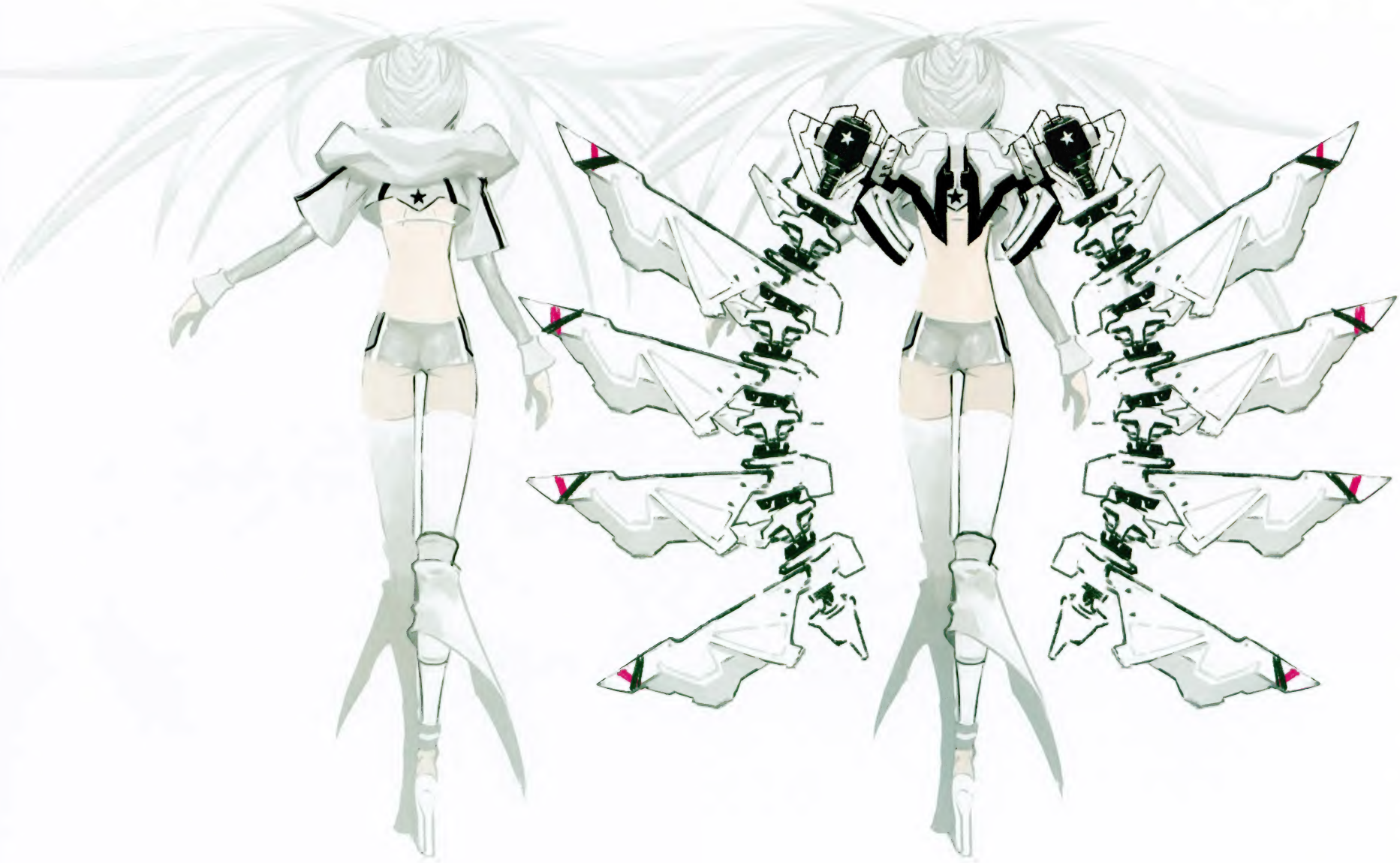


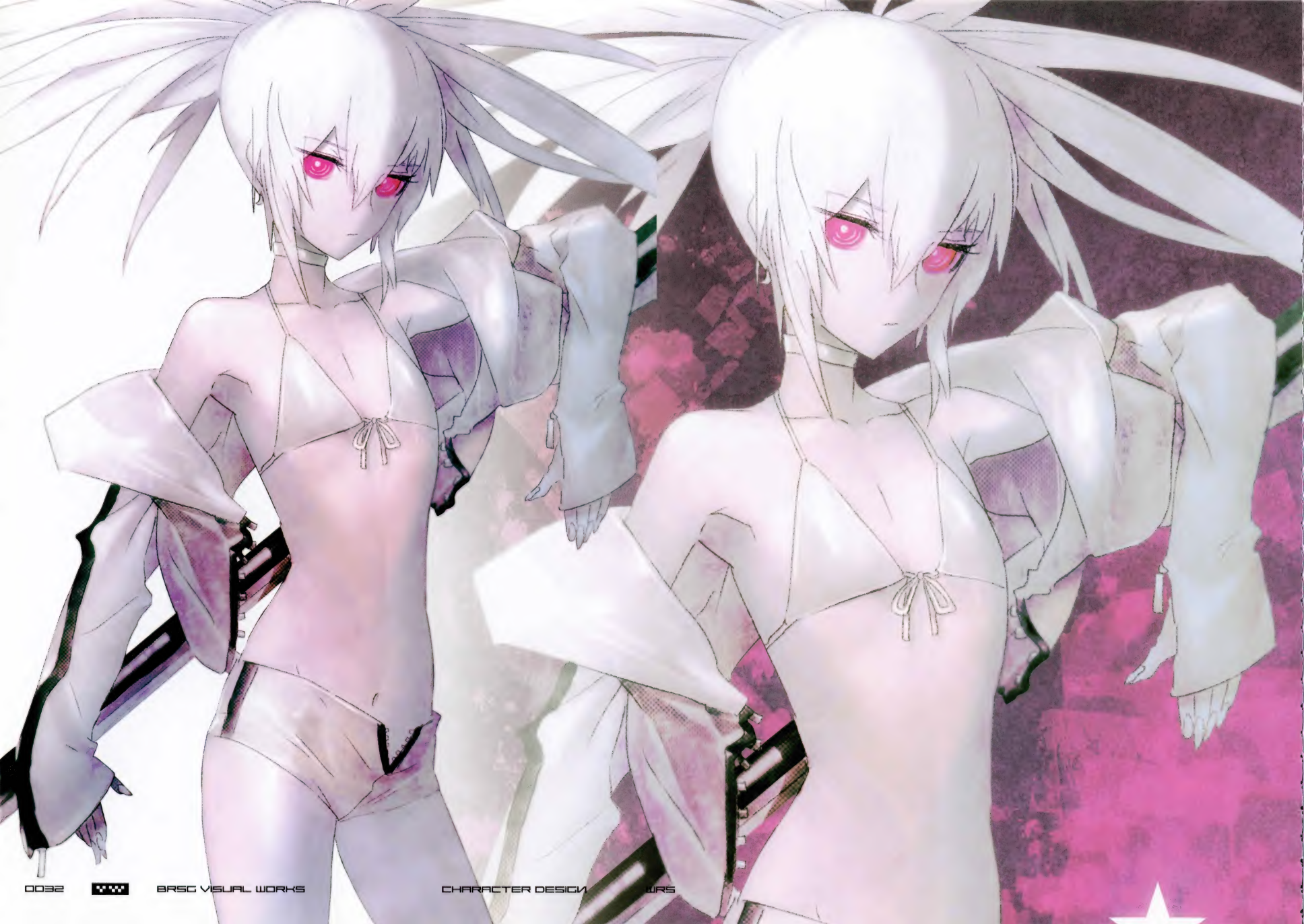


ZZZ

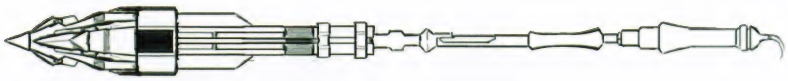


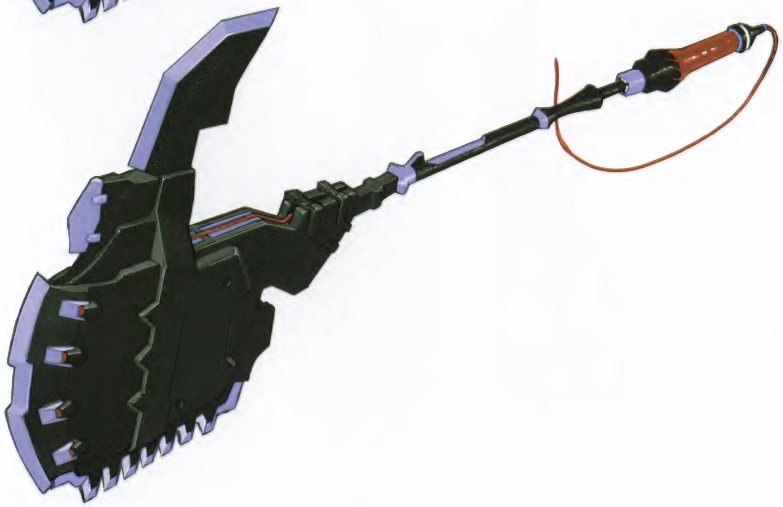


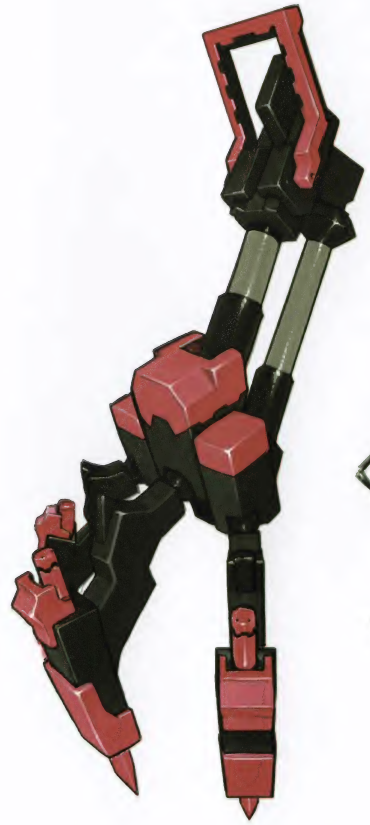


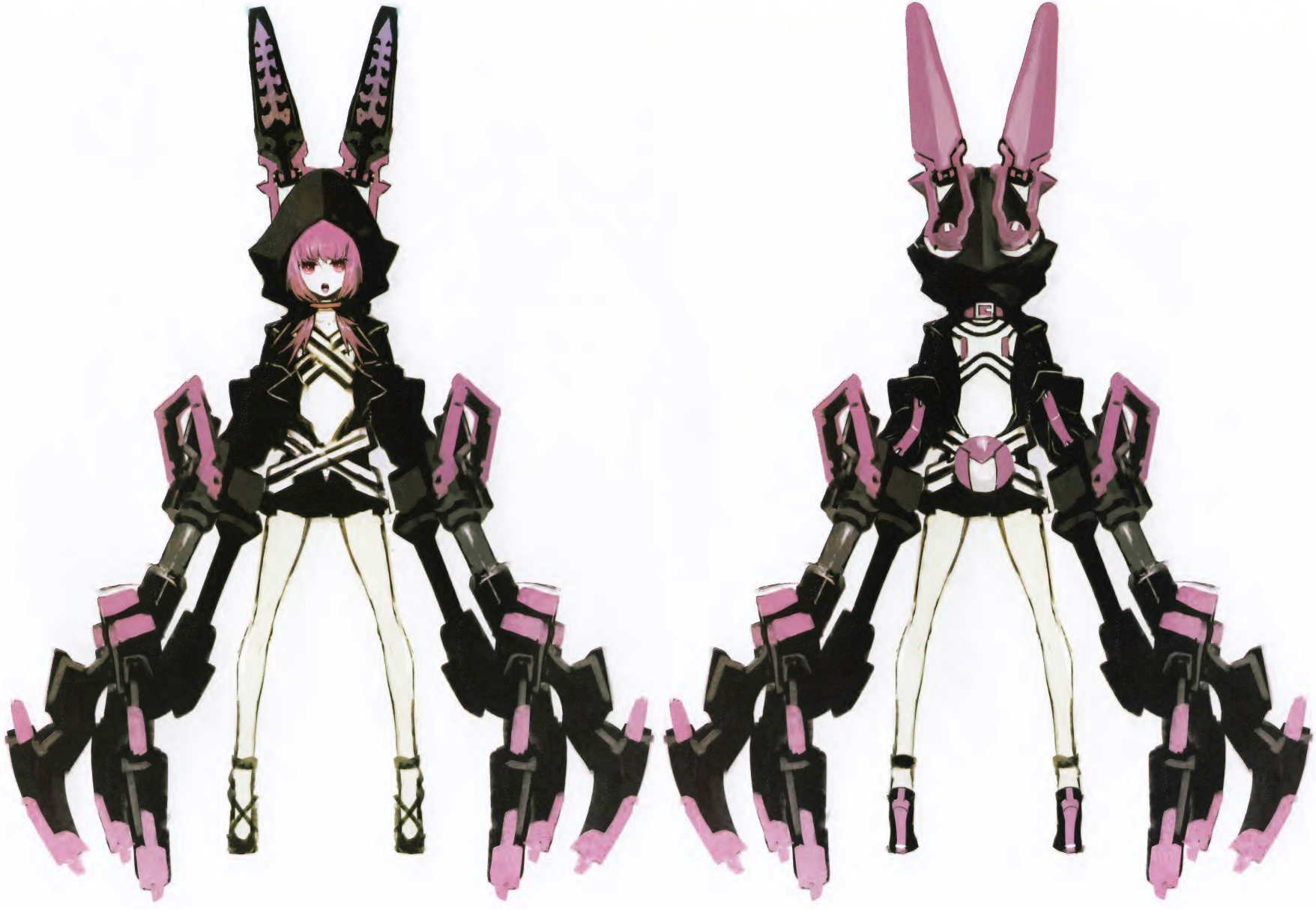


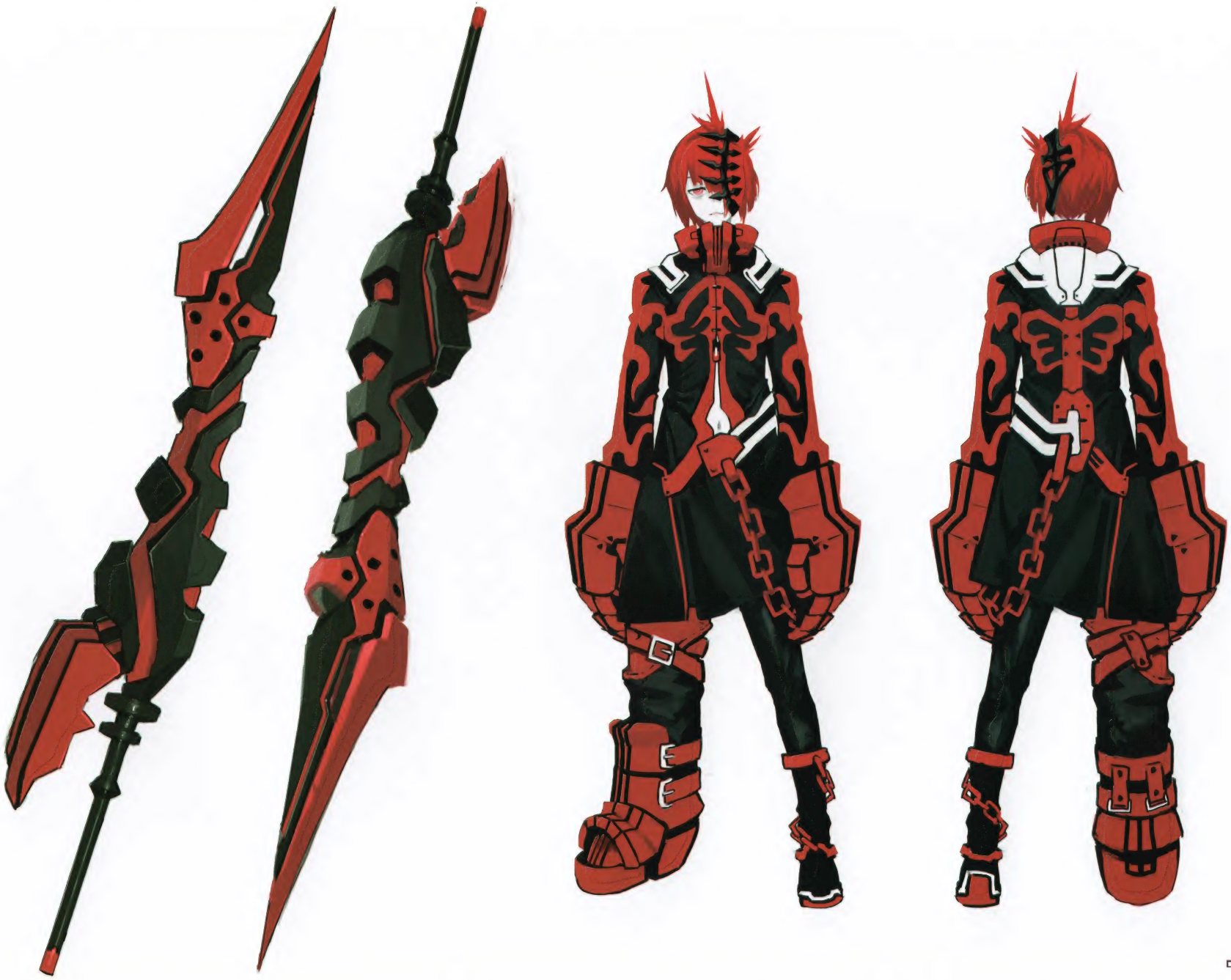
CHARACTER DESIGN 2
BOSSES / HUMAN

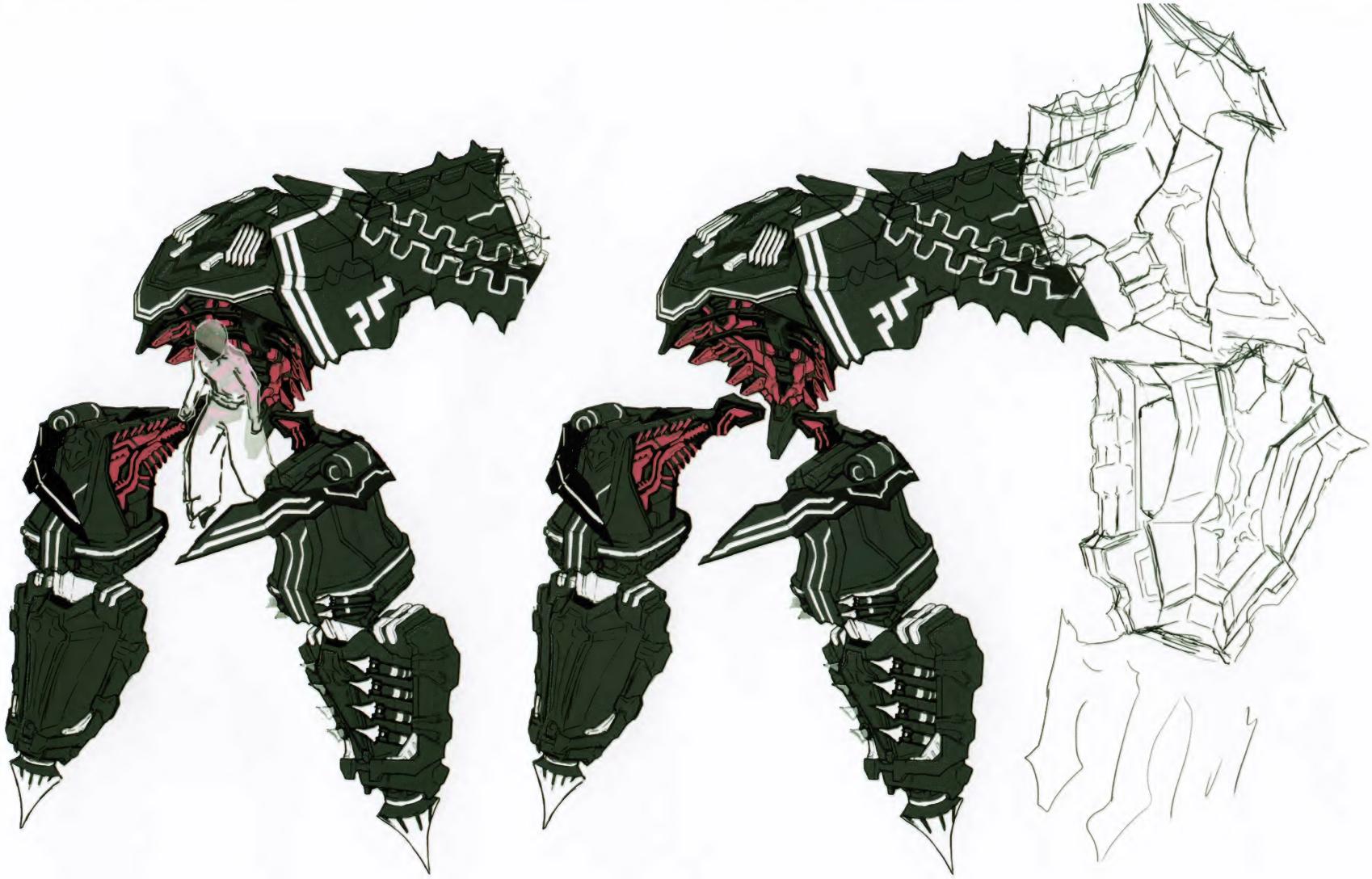


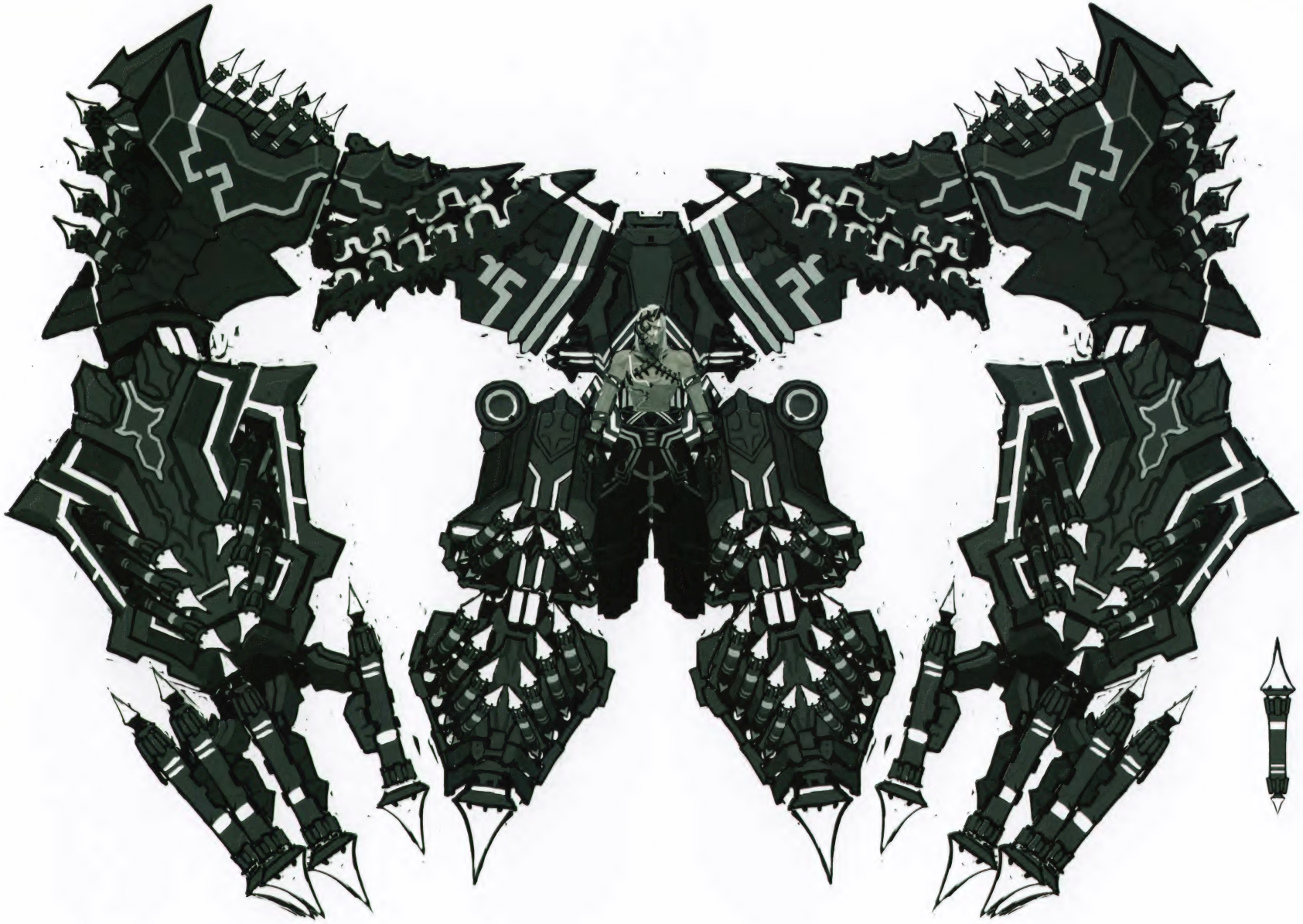






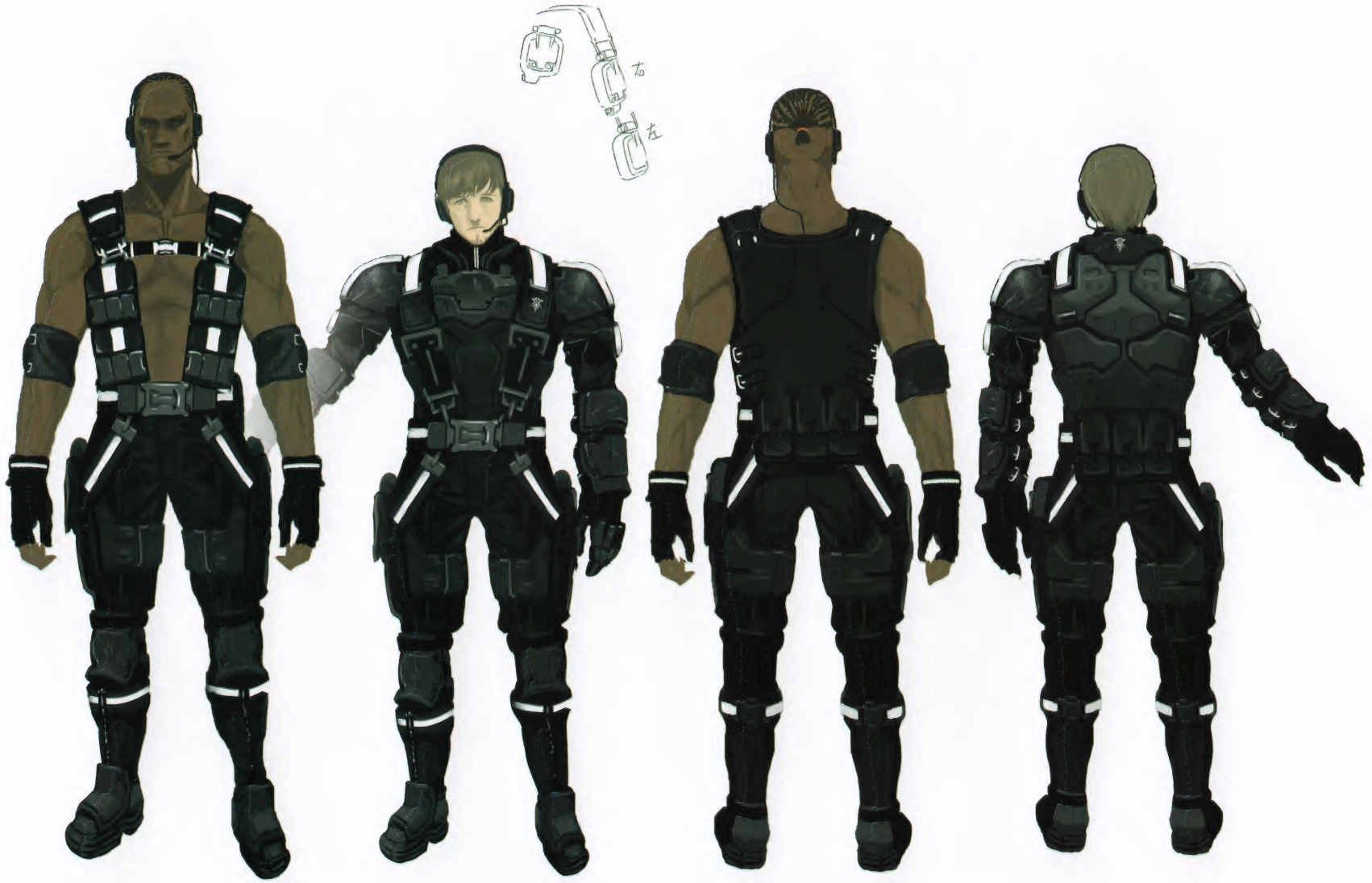


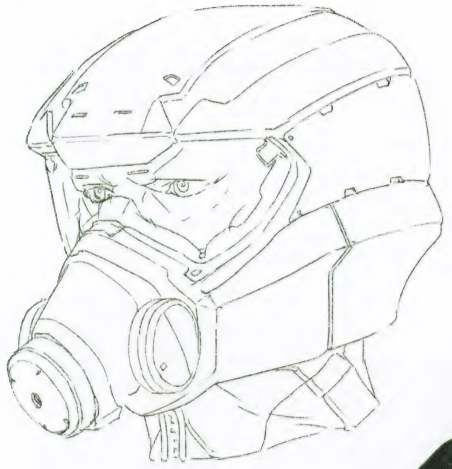


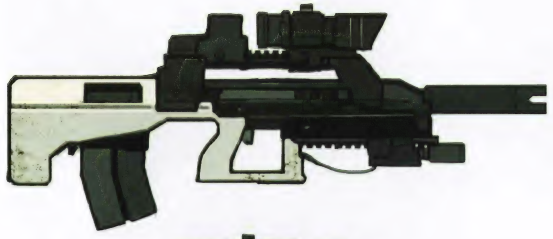


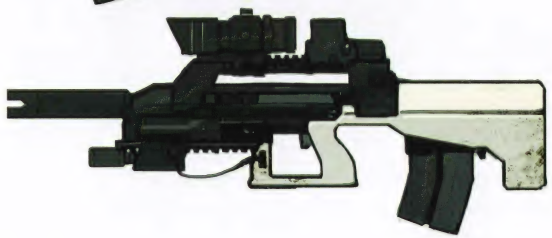
ENVIRONMENT DESIGN by taiki

CONCEPT DESIGN by taiki

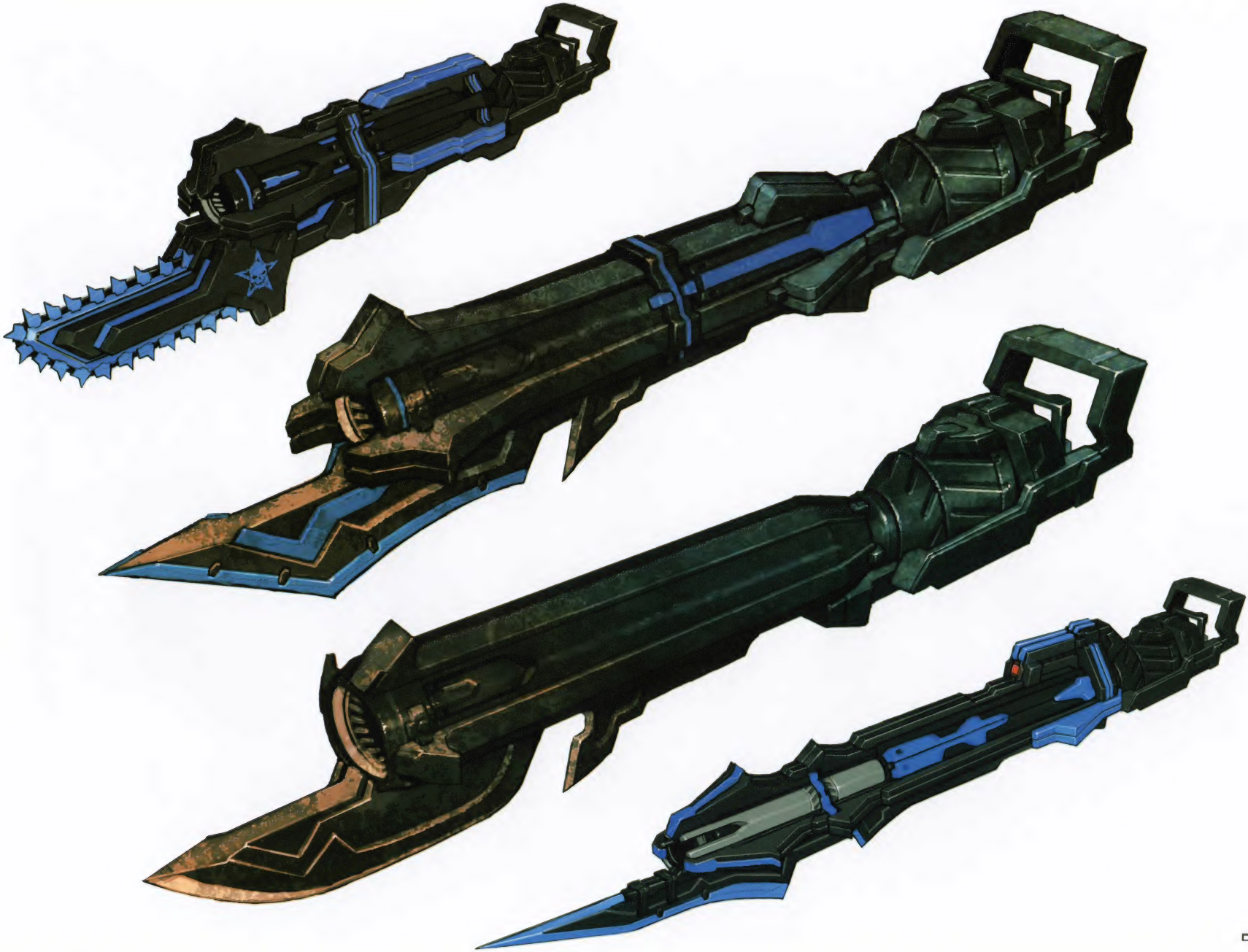

右
左

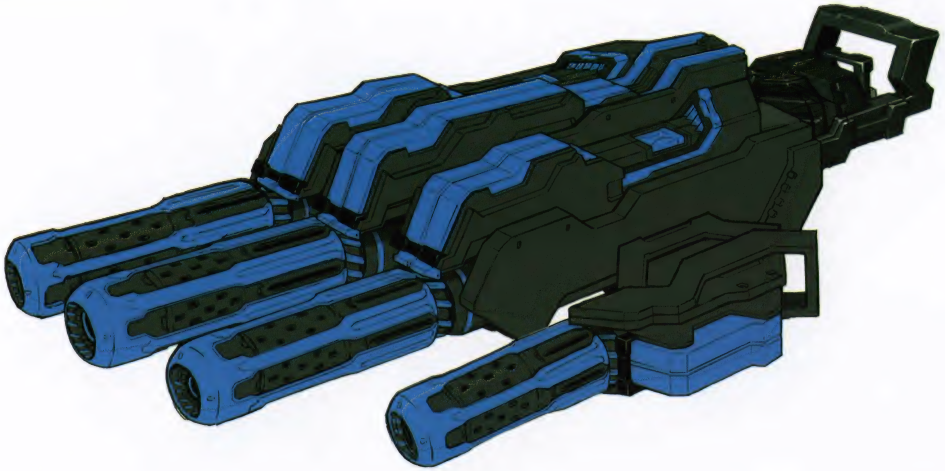


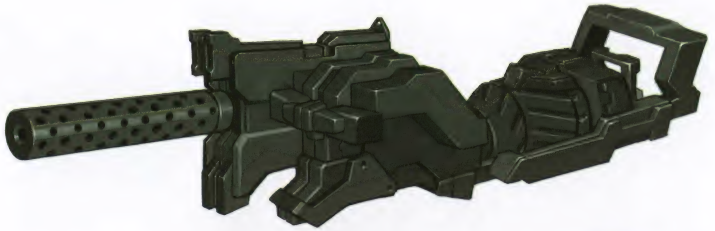


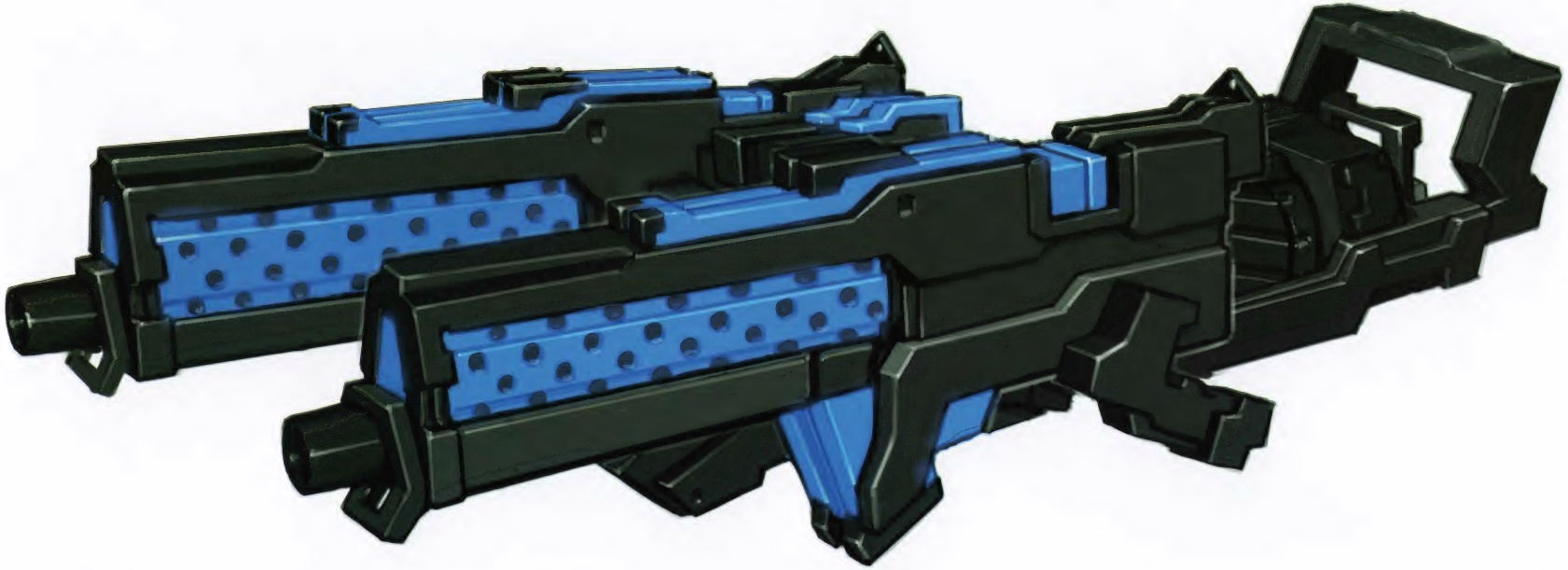


MECHA DESIGN
WEAPON/VEHICLE



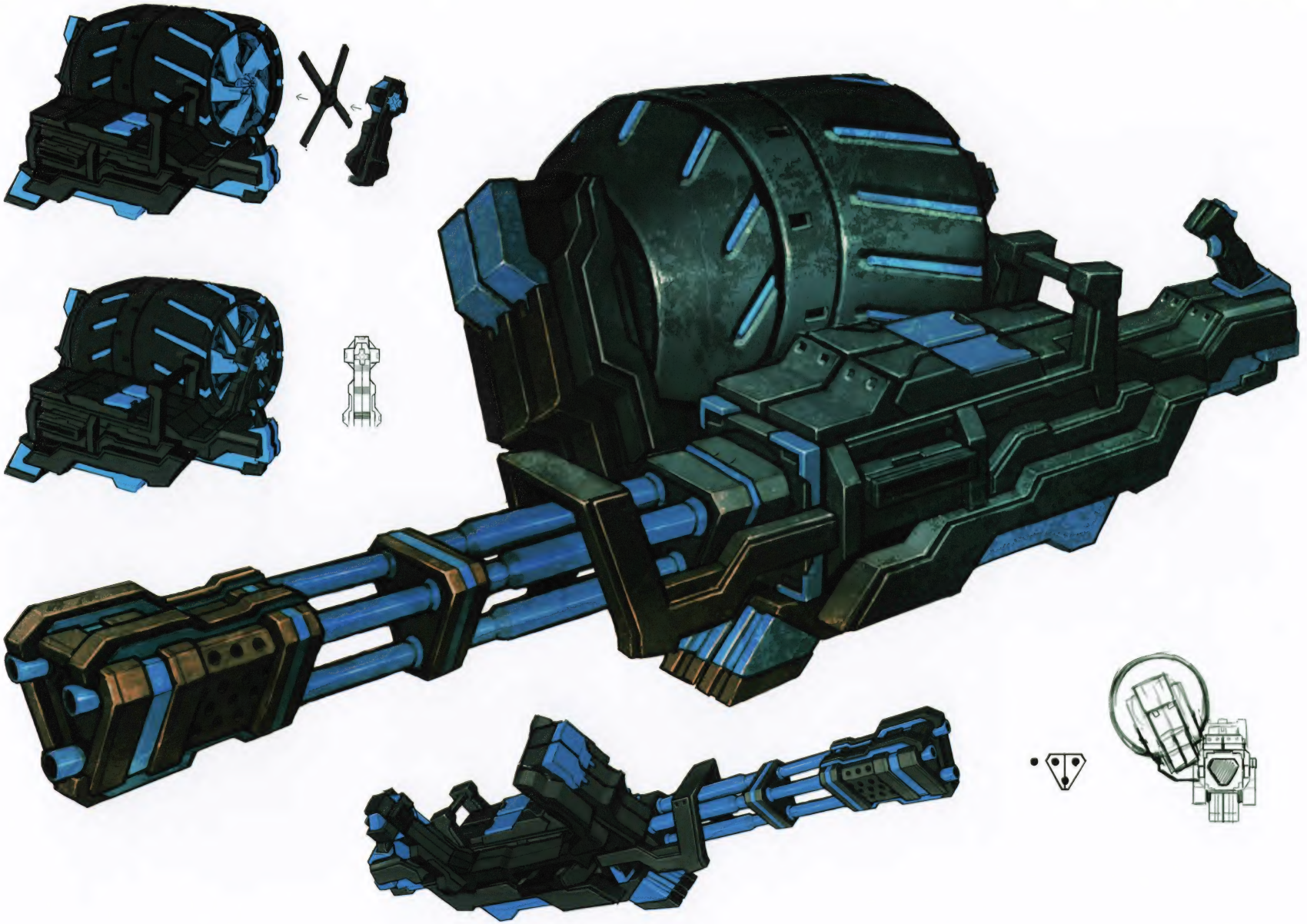






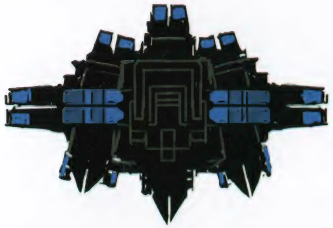
裏
叩きつけると排気口から
青い煙がでる

弾倉がリボルバーのように回転
4発装填。

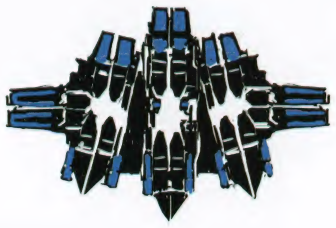


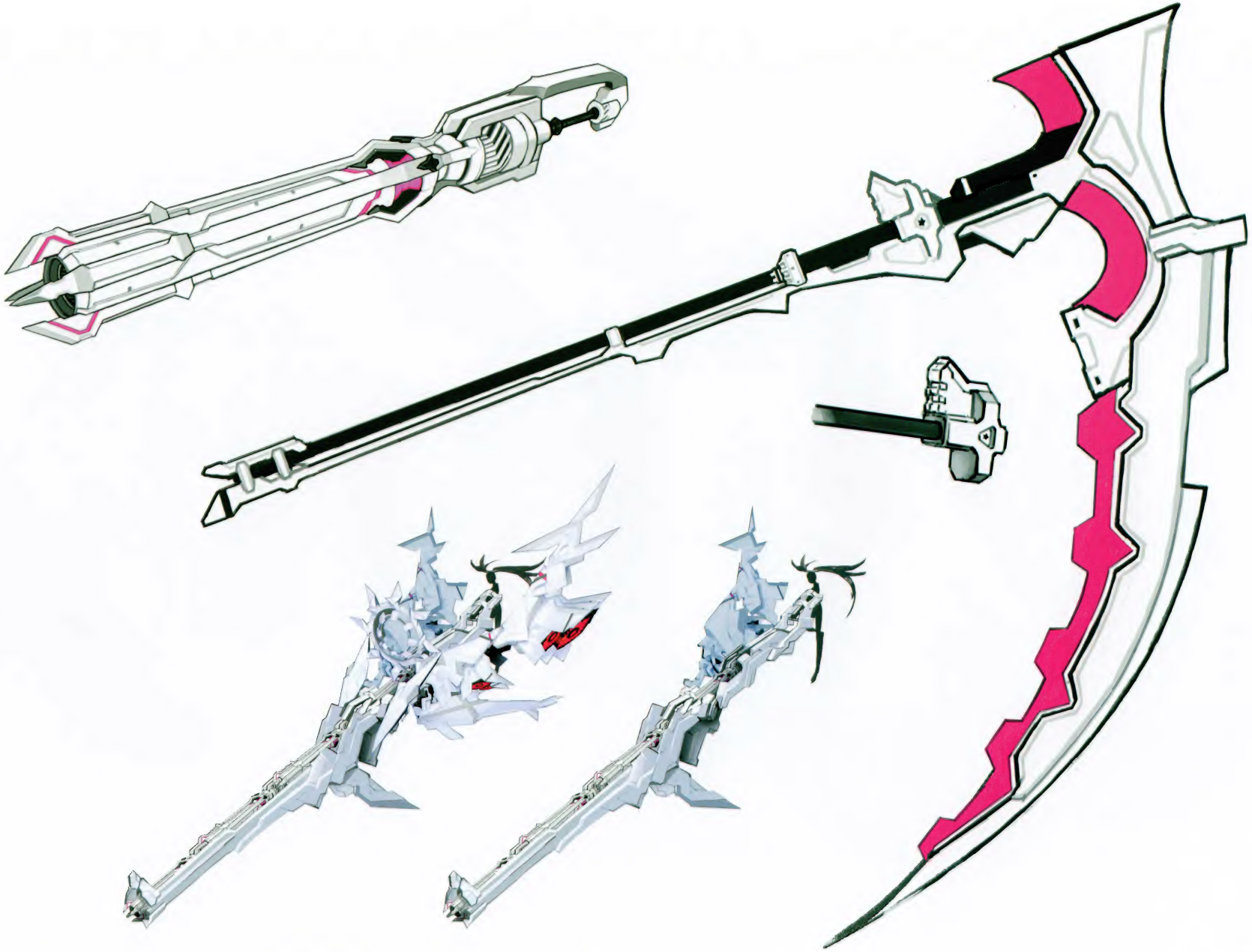
コッキングレバー
廃莢口
排莢口
コッキングレバー
右側

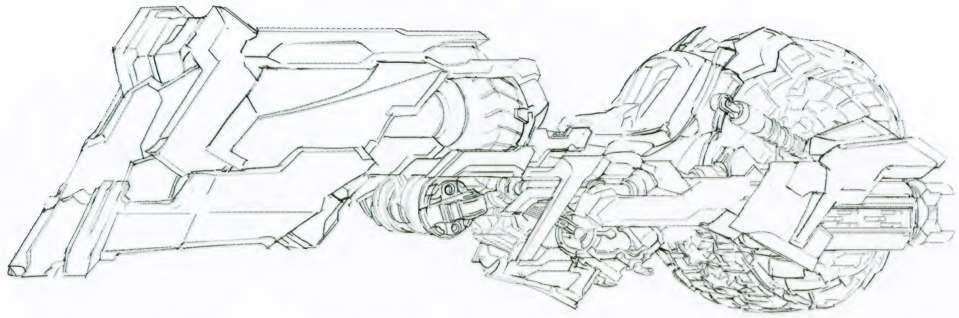
後ろ

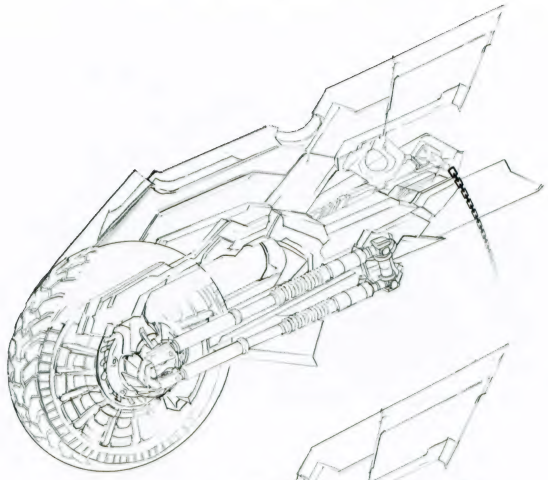


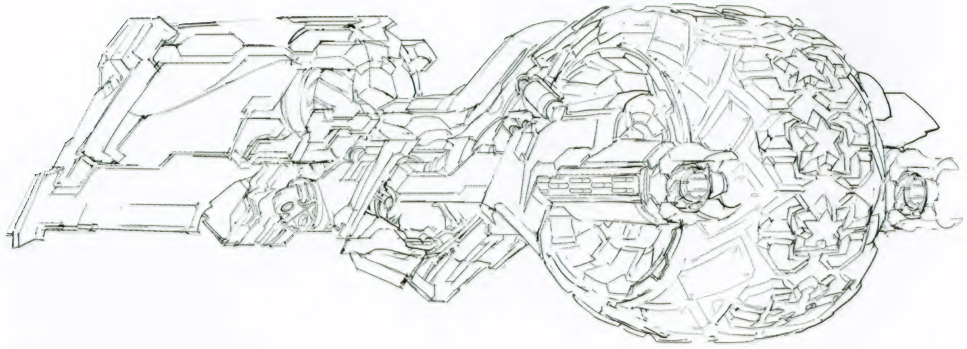
正面

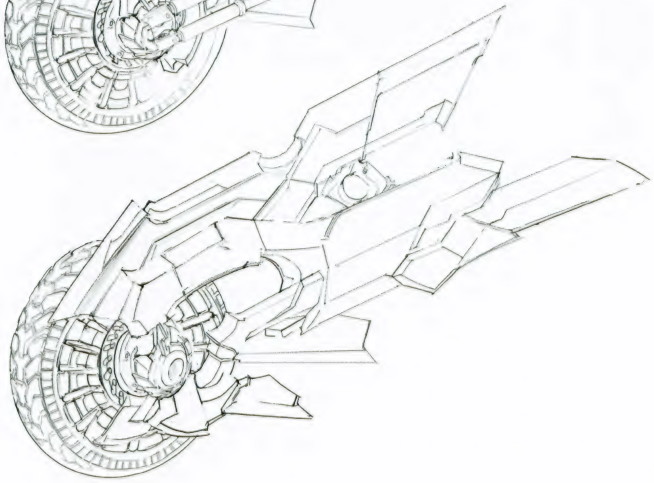


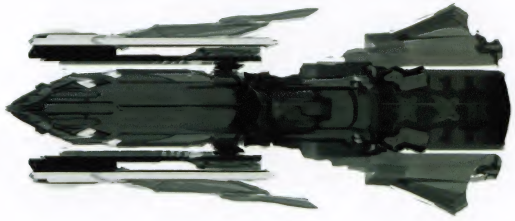


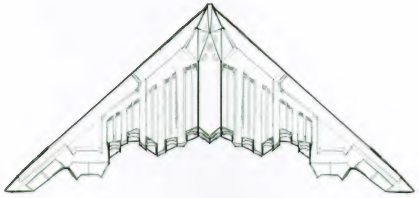


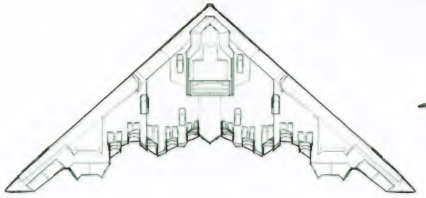


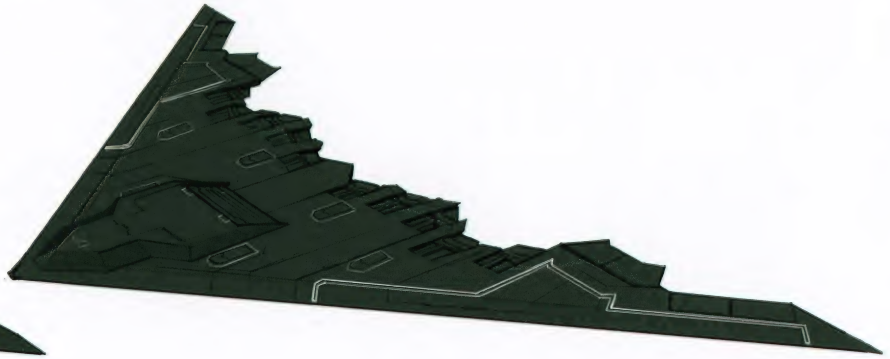






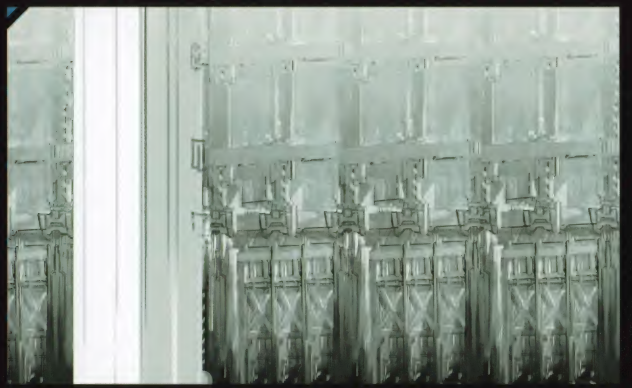


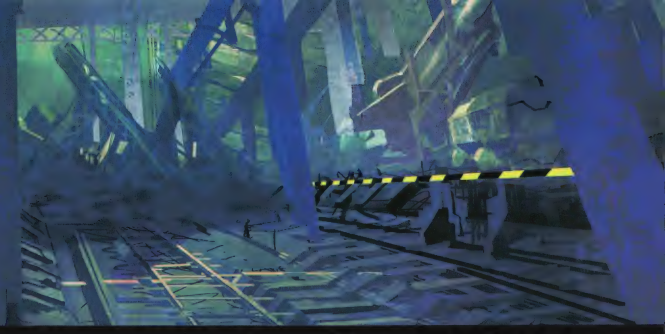


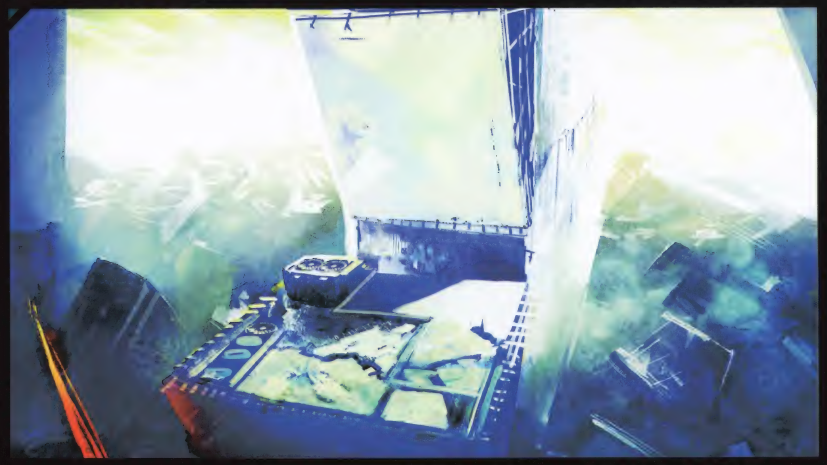


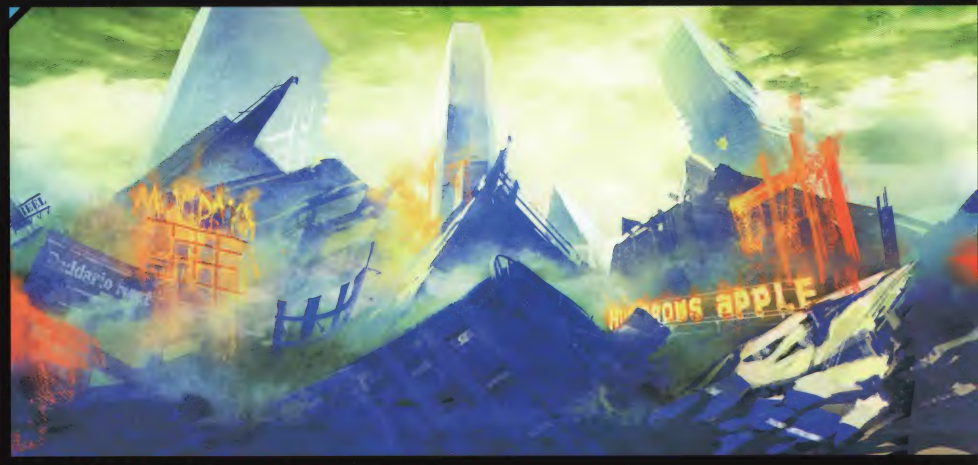
ENVIRONMENT DESIGN

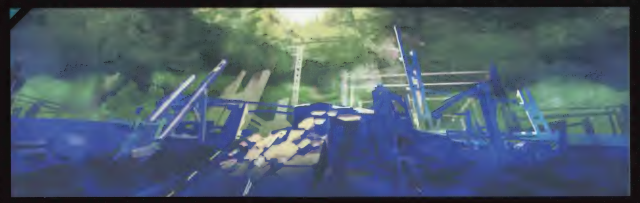
SAN FRANCISCO

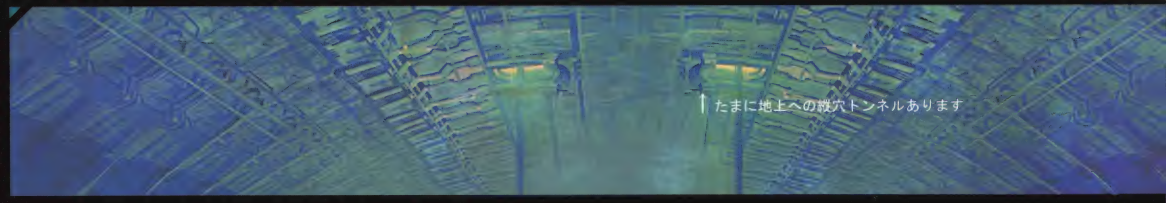




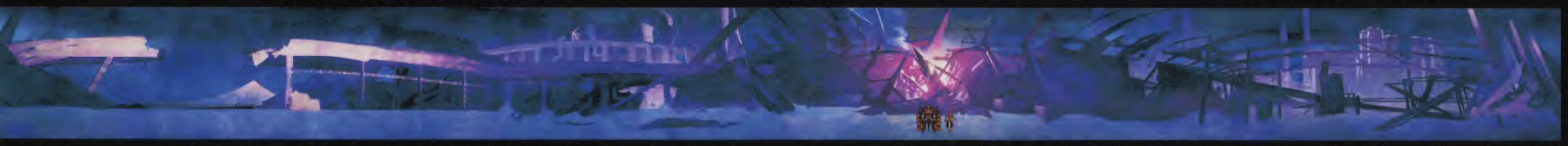


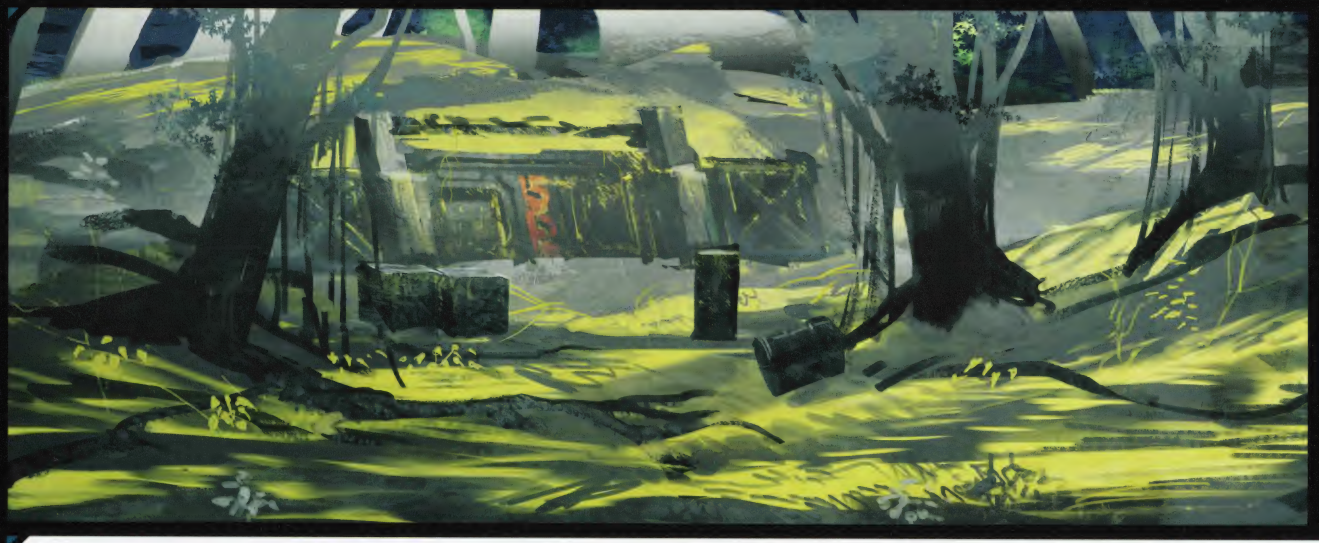




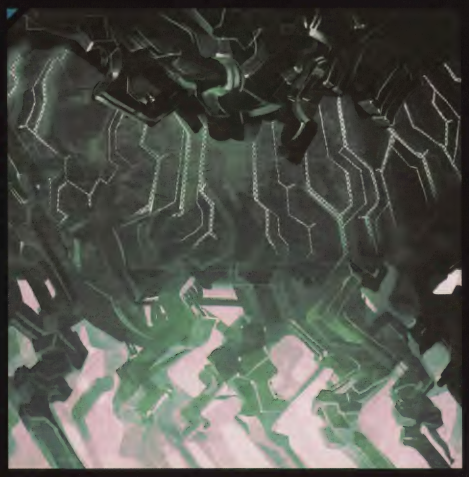


↑たまに地上への謎穴トンネルあります

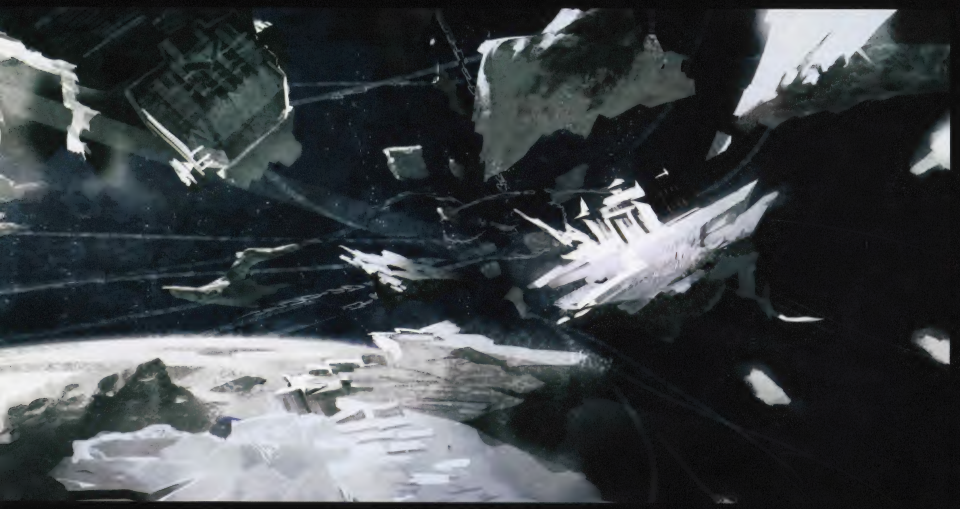


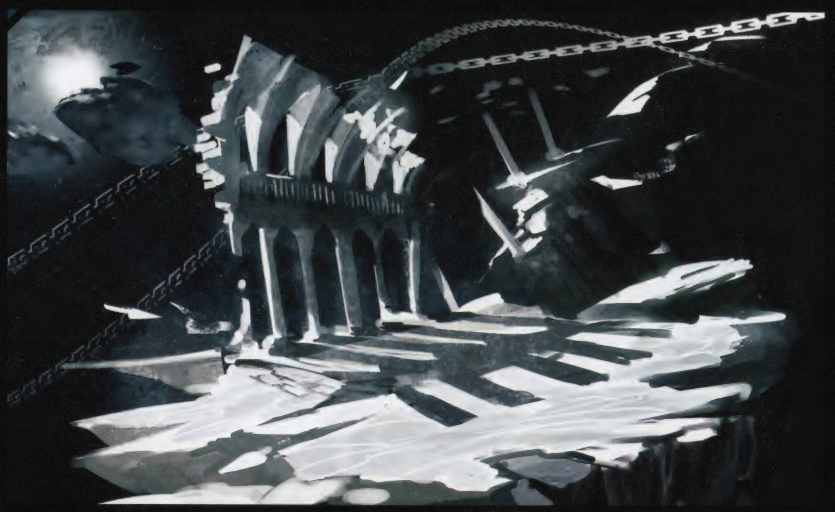


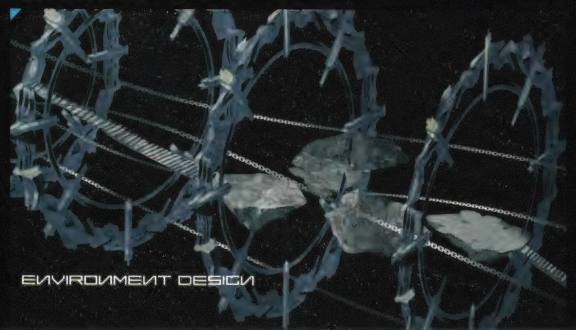
CITY EATER

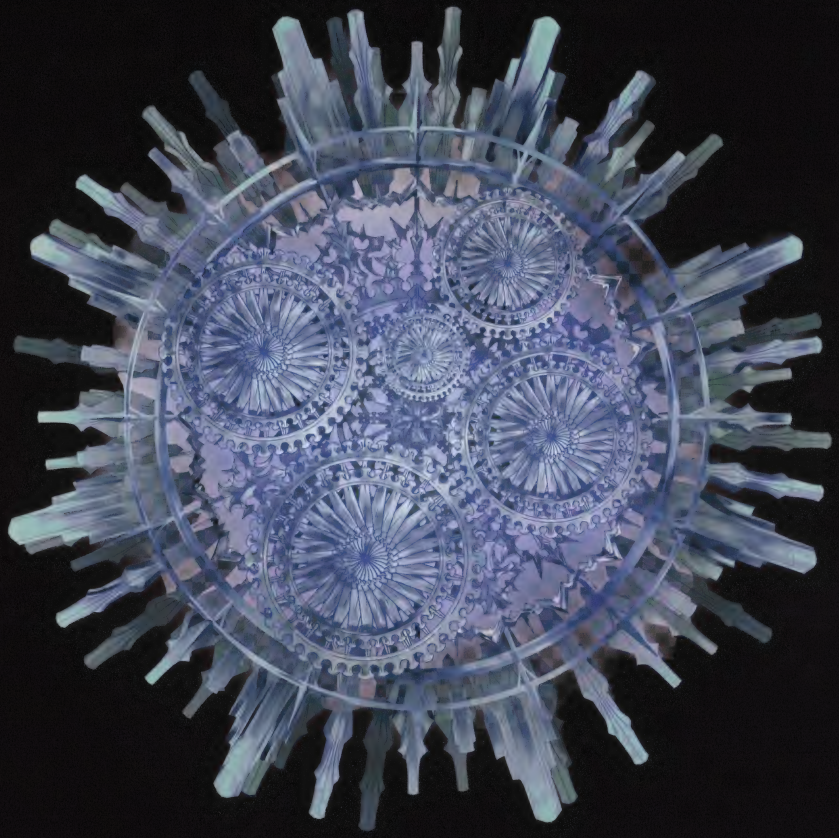


MOON SURFACE









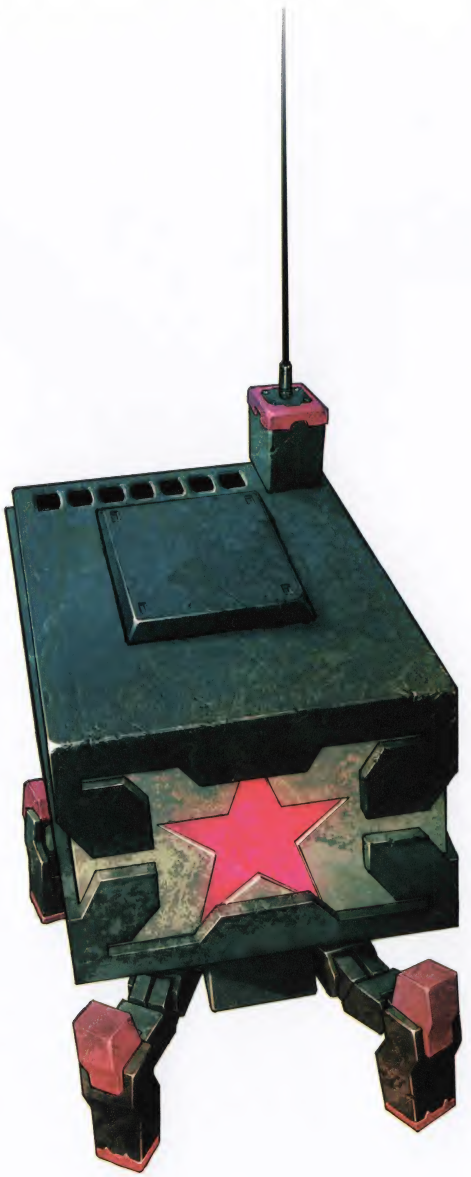
ENVIRONMENT DESIGN / VEHICLE DESIGN /
HUMAN VISUAL CONCEPT / CUTSCENE by

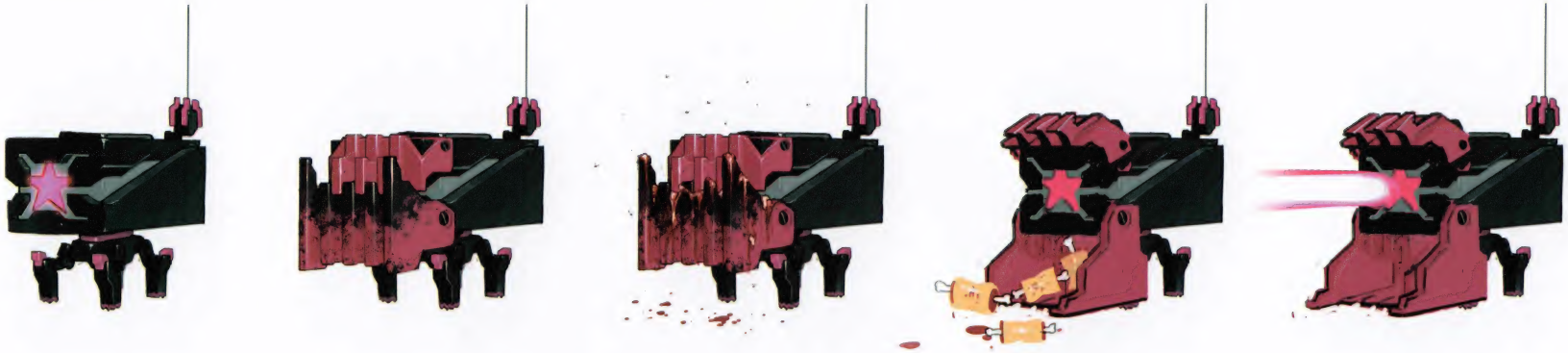
taiki

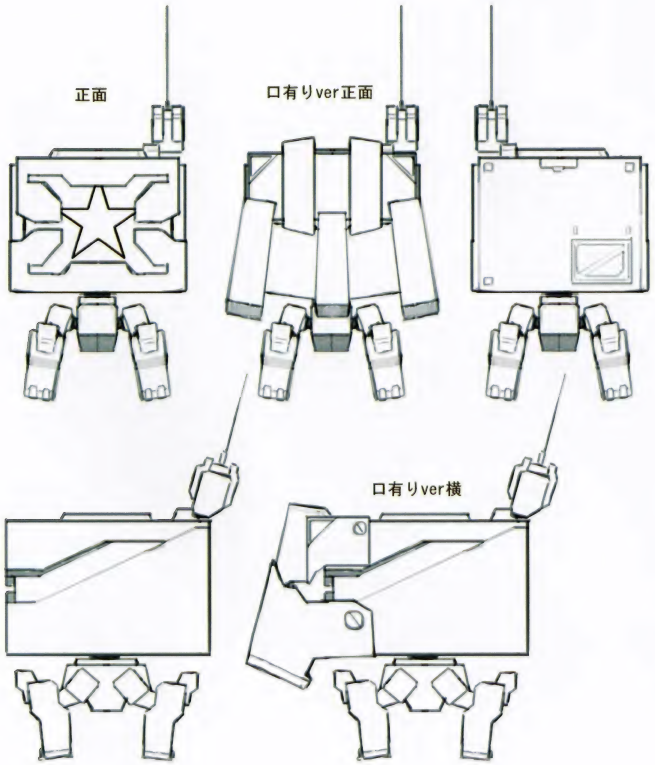
http://luster.nomaki.jp/

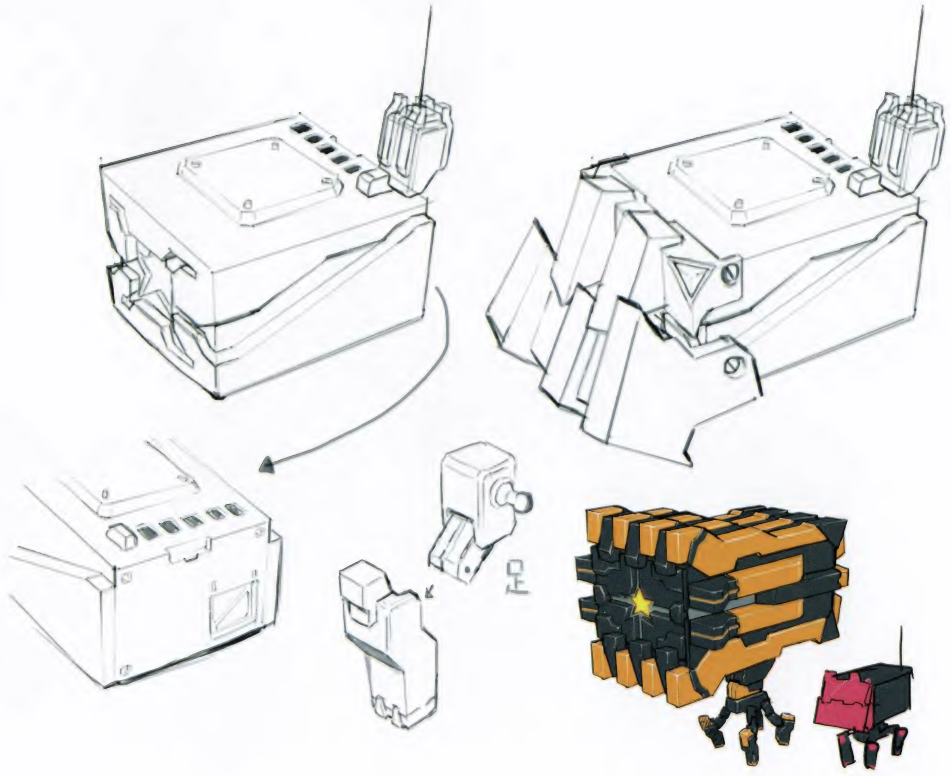
エンバイロメント、メカデザインなど担当のtaiki君です。

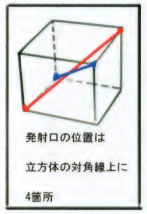
MECHA DESIGN 2
ENEMIES





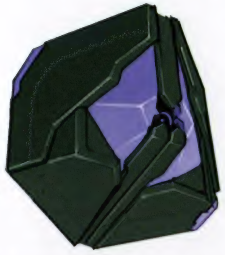

正面
口有りver正面
口有りver横





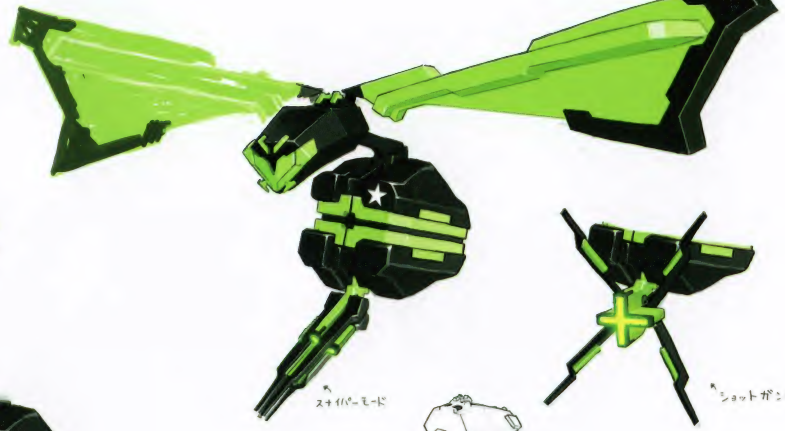
四角形の角の部分（4箇所）が発射口になっている

裏側

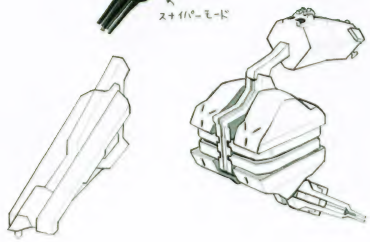


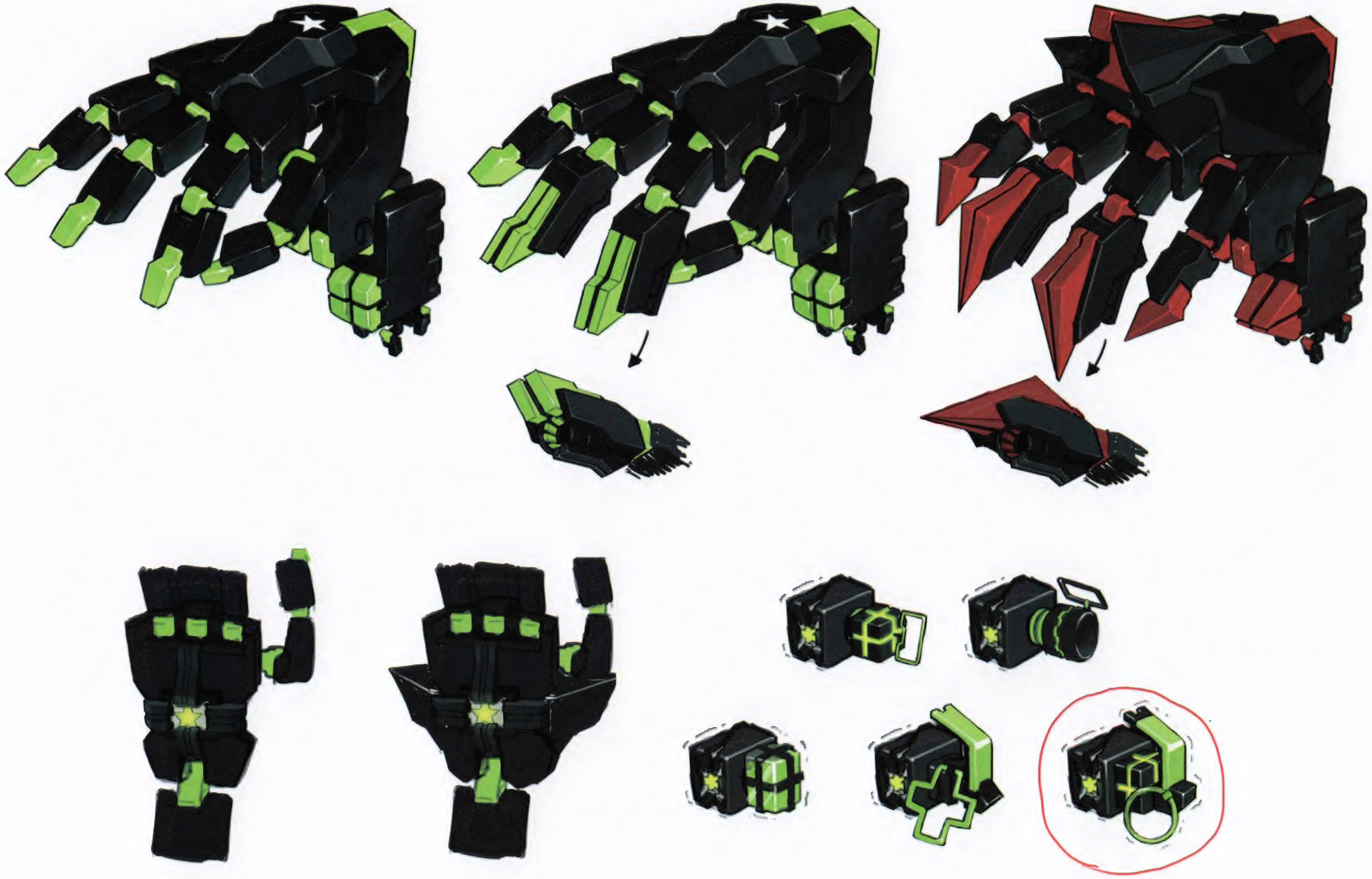
※同じ構造が上下反転してループしてるイメージです

※大発射口の裏側の角に、
上下反転してもう一つ
大発射口がついている

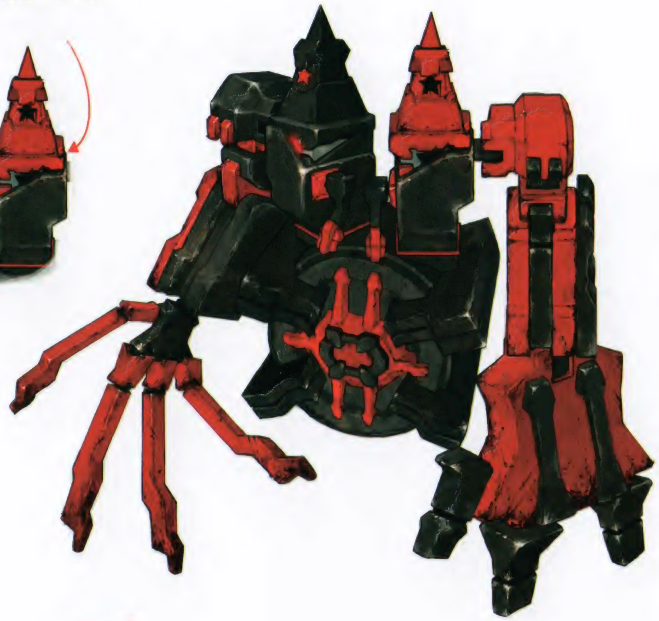


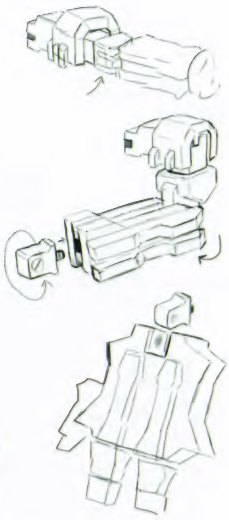
冷却のために腹のスリットが開くと、
中にコアユニットが収まっている



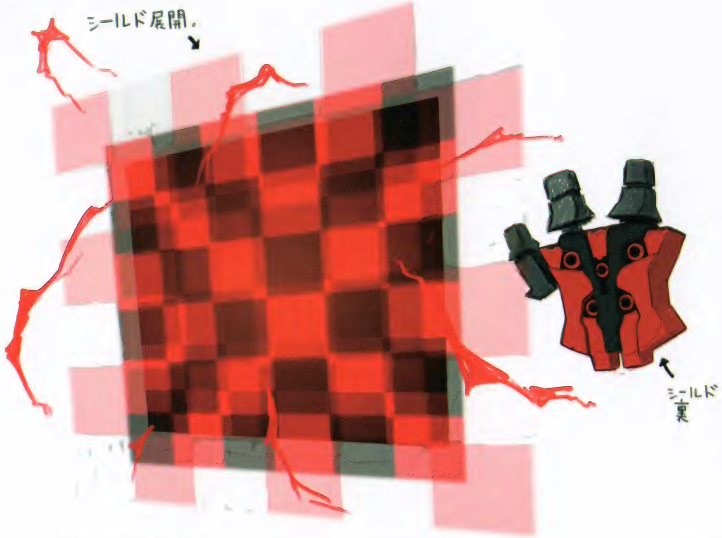


三角帽子のようなものをかぶった
コアユニットが収まっている

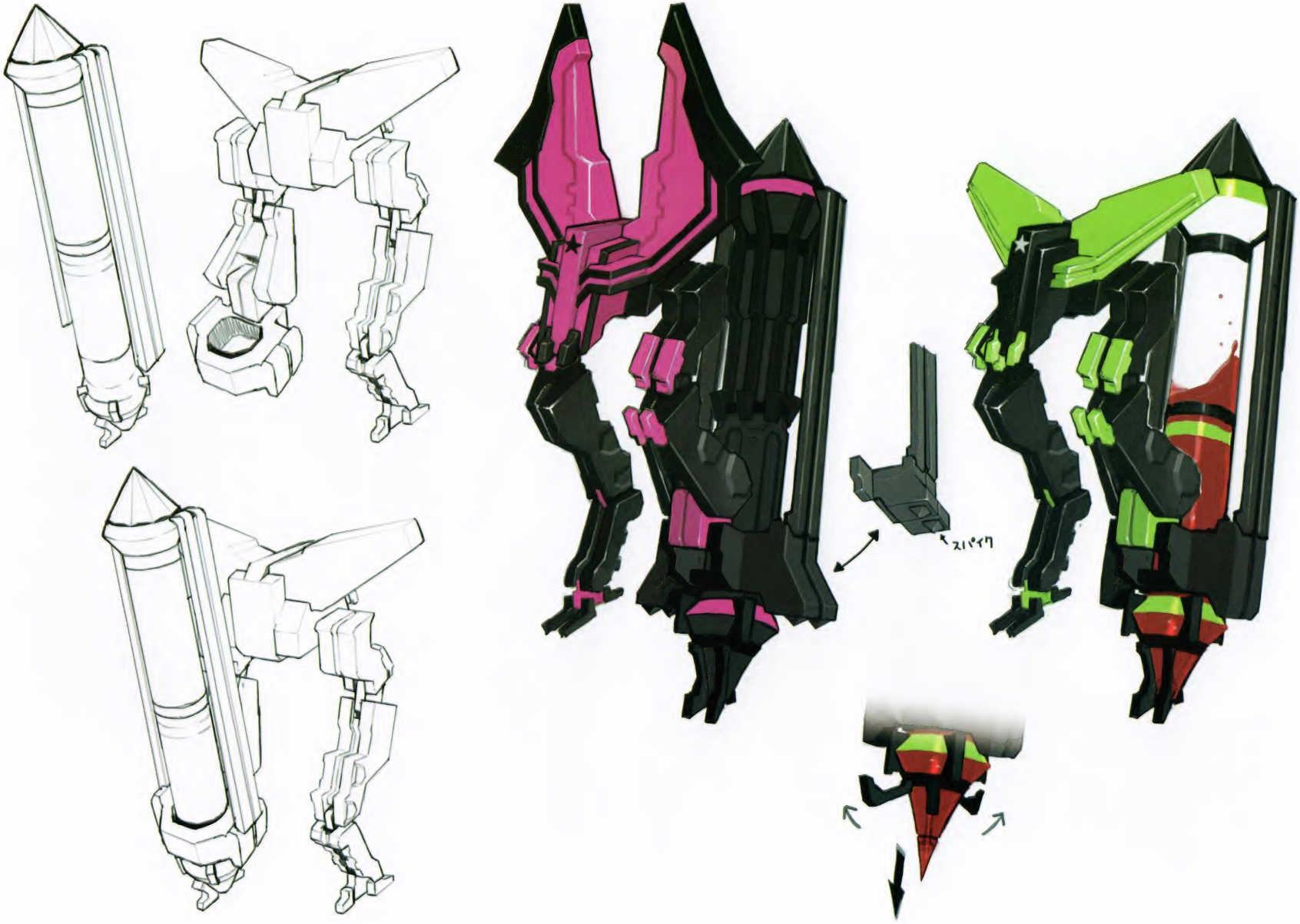


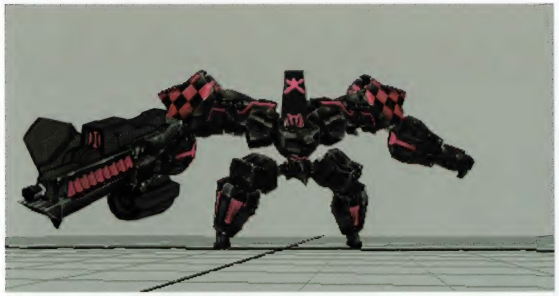


吸収した弾をコピーして、
同じような攻撃をしてくる。
マシンガンを吸収したらマシンガン
ショットガンを吸収したらショットガンなど

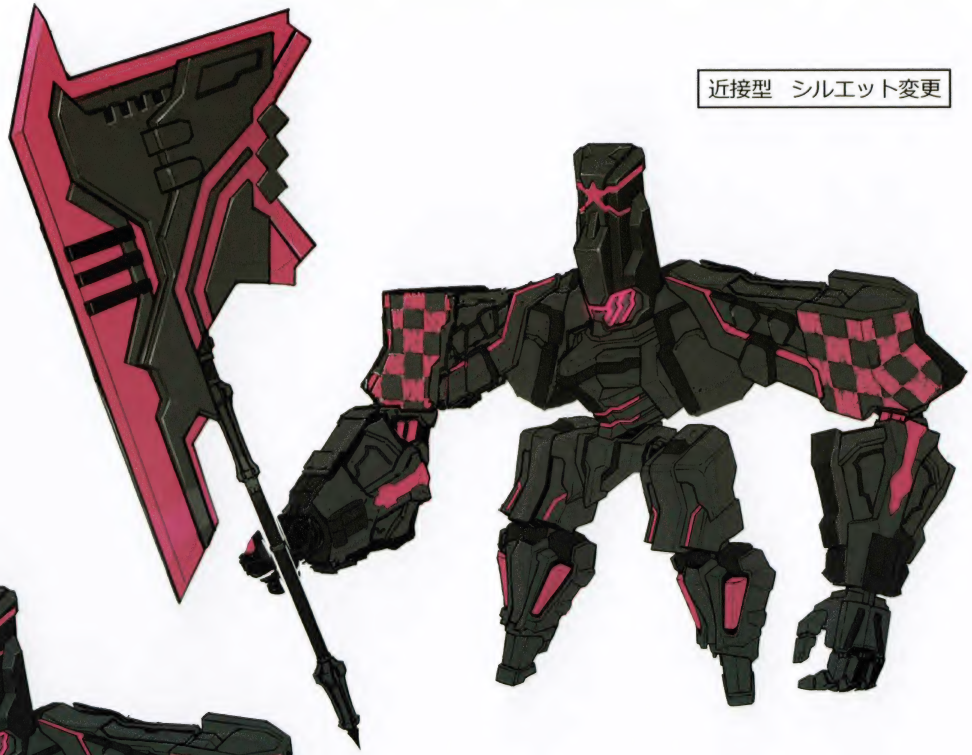


弾を吸収しすぎると放熱か、ピヨって
コアユニットが上にせり出す





近接型　シルエット変更



遠距離型　シルエット変更

頭は弱点になる部分を光らせてください。
シルエット変更前と共通の位置の弱点になるなら下の目付近を、
頭全体が弱点になってしまうようなら上の目と下の目両方で。

肩の部分だけ、ザハのように肩パッド状ではなく、
一塊にできたらありがたいです

肩はやや楕円っぽい形。

■大きさ比較
仮なので、バトル画面などの都合に合わせて調整お願いします。
脚と同等か、それより大きいらしいです。

正身シルエット

■斧

一応、斬る、突くのアクションが
できるようにデザインしたつもりなので、
アクションについてはお任せします。

裏側のディテールは適当でいいですが、
複数の板が垂直に付いている
イメージです。
テクスチャで縦線いれるだけで
いいと思います。

※斧部分の厚みが薄いようでしたら
調整して頂けるとありがたいです。

柄

両手で持つようであれば、
大きさの調整や、柄の長さを伸ばしていただいて大丈夫です。

■人型メカ　近距離タイプ

弱点などは遠距離タイプと同じ。武装が斧（ハルバード？）に変わっただけ。

■背面

背中はポリゴン数などが厳しかったら、何となく再現する程度で大丈夫です。
参考程度だと思ってください。

銃身が長すぎるようでしたら、多少縮めても問題ないです。

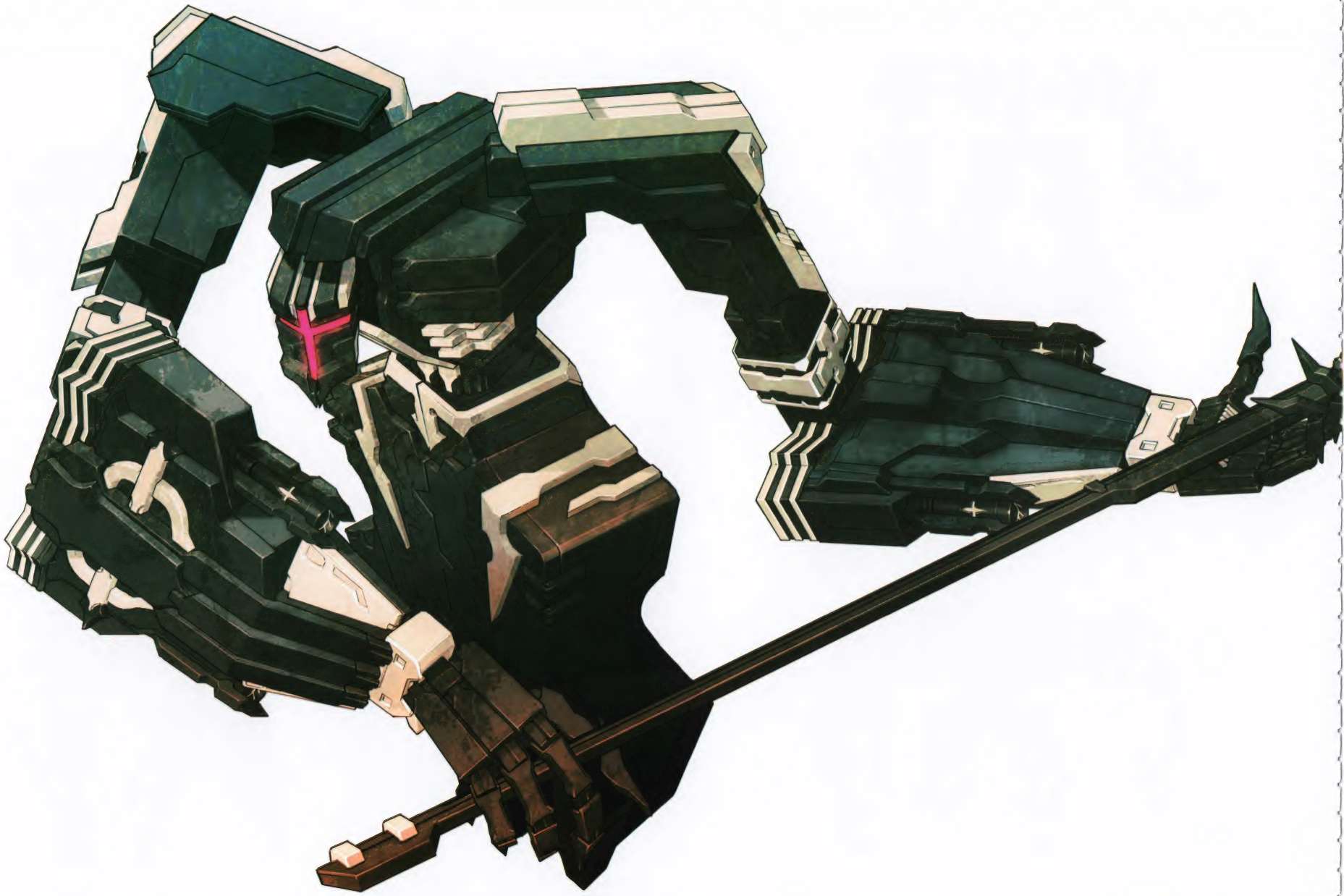
銃身

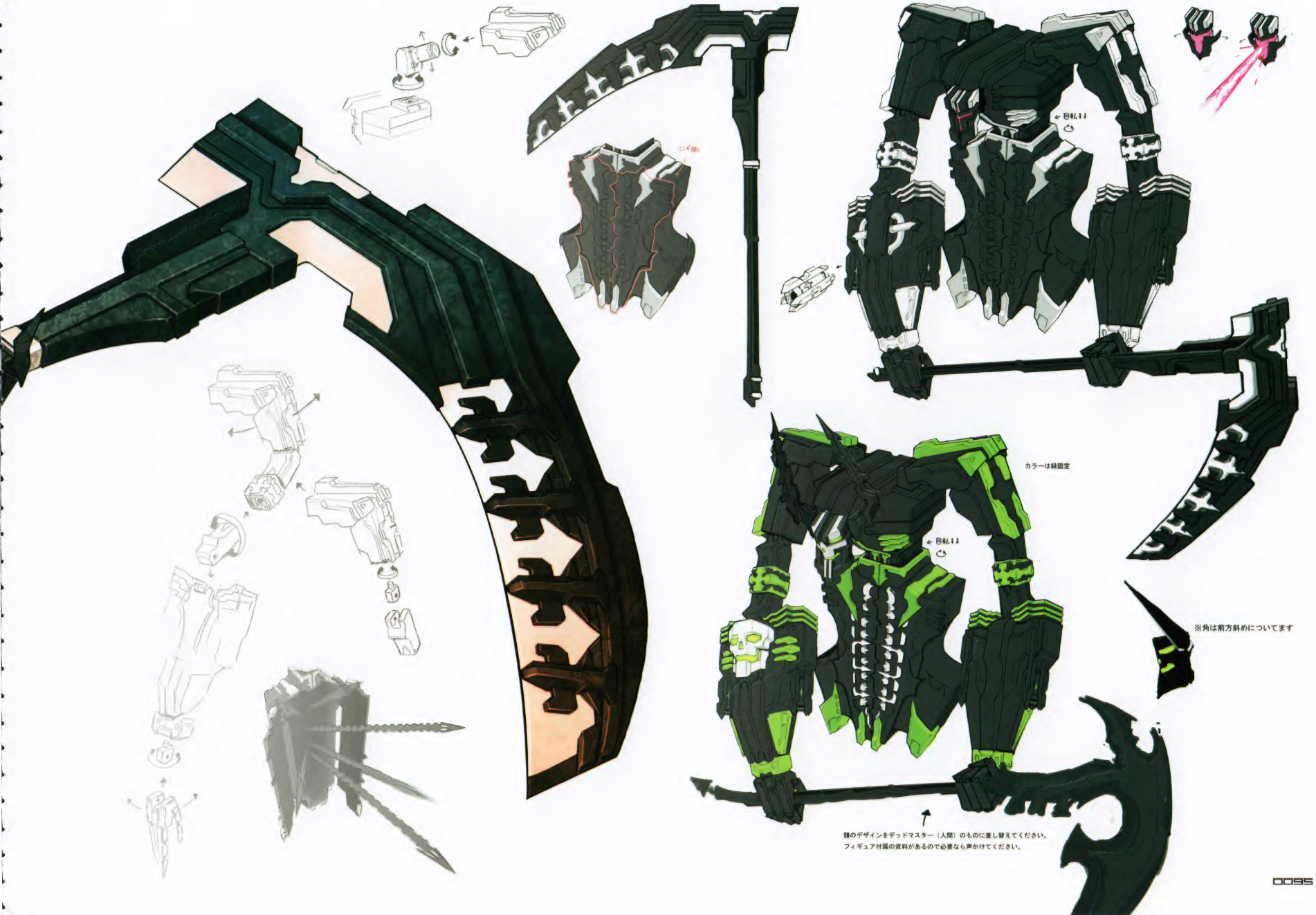
■人型メカ　　遠距離タイプ

弱点パーツは頭。折角の人型なのでヘッドショットできるとありがたいです。
目の部分が発光しているとわかりやすいかも。

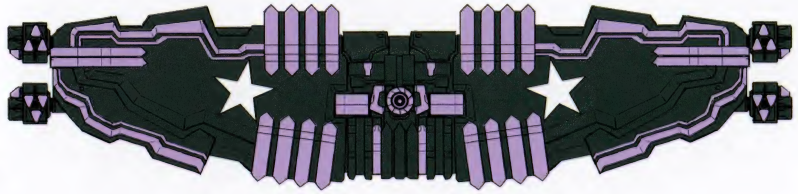
可動方法はザハスーツと同じでお願いします。

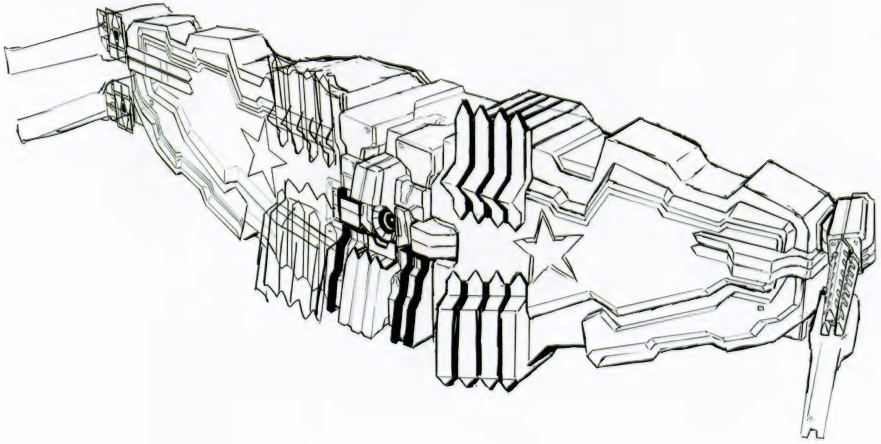
補足：ステージによるカラー変更が適用されるのは目（顔パーツの赤い部分）のみでお願いします。

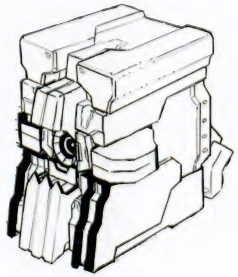


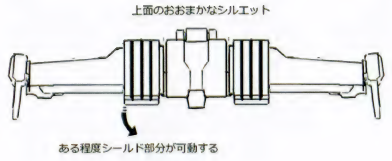

←回転する
カラーは緑固定
※角は前方斜めについてます
←回転する
鎌のデザインをデッドマスター（人間）のものに差し替えてください。
フィギュア付属の資料があるので必要なら声かけてください。

シールドというよりは、壁。
中央に大型キャノン
小キャノン



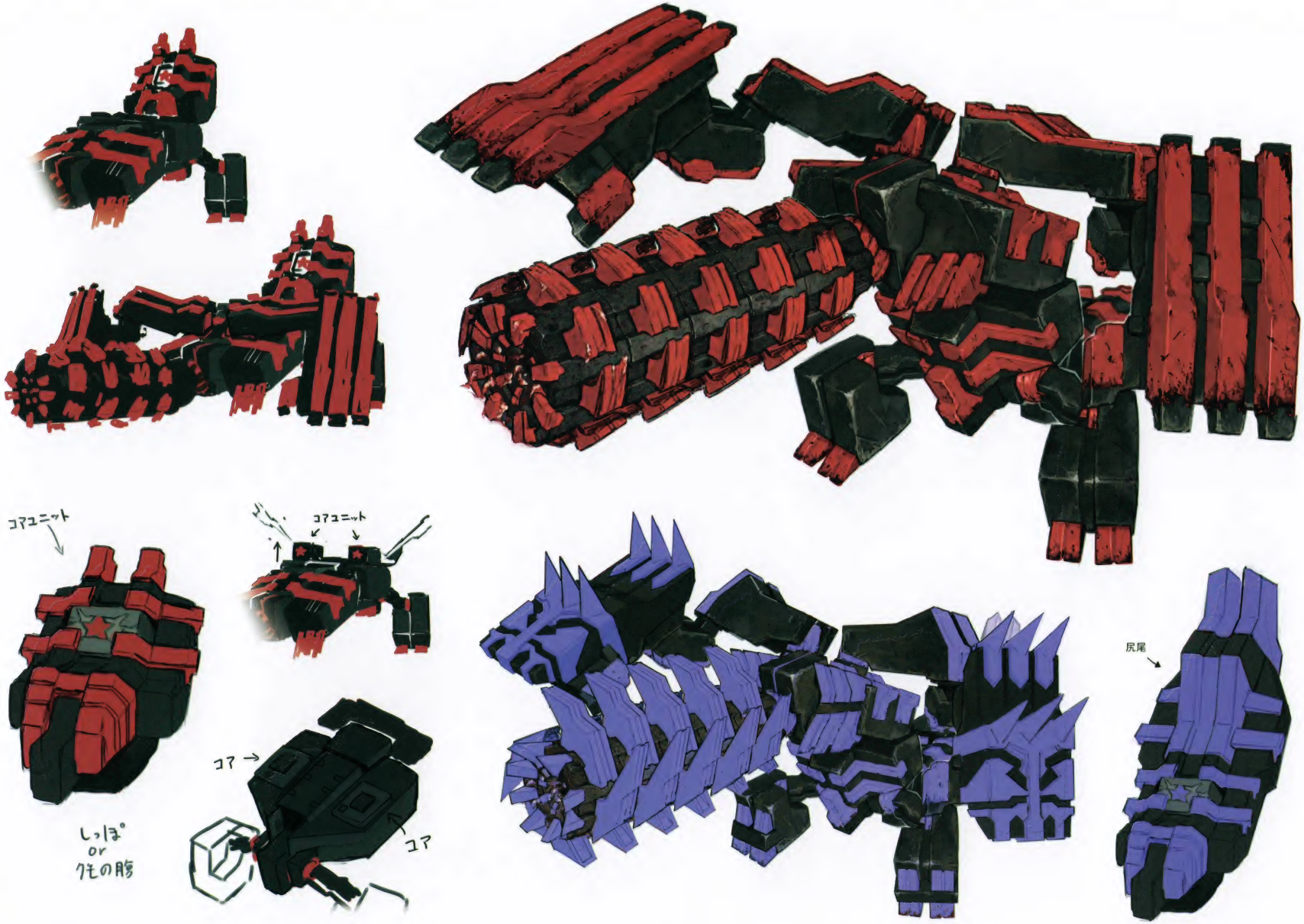





上面のおおまかなシルエット
ある程度シールド部分が可動する

横倒しになると弱点のコアユニットが
黒ヒゲ危機一発みたいにポーンと飛び出す

飛び出したコアは、一定時間機体の上で
もがいて飛び跳ねたりする。
一定時間がすぎると飛び跳ねた拍子に
元の収まっていた場所にスポっと戻る。


コアユニット
コアユニット
しっぽ
or
先の脚
コア
コア
尻尾

ENEMY DESIGN/WEAPON DESIGN by

ASGR

http://asgr01.tumblr.com/

敵と武器デザイン担当はASGR君です。

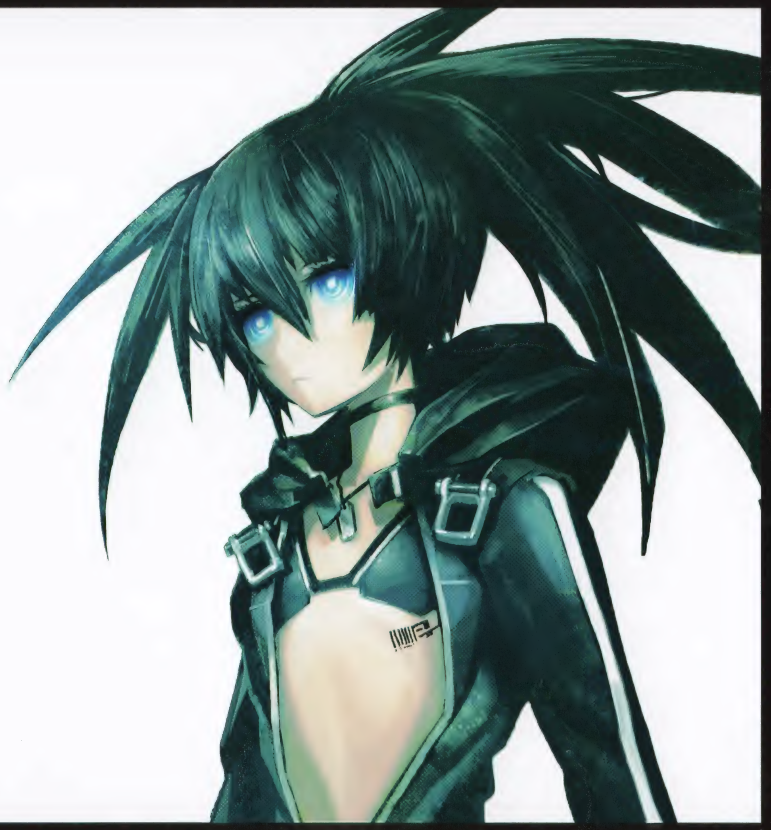
DEMO SEQUENCE / CUTSCENE

LLWO TRIM

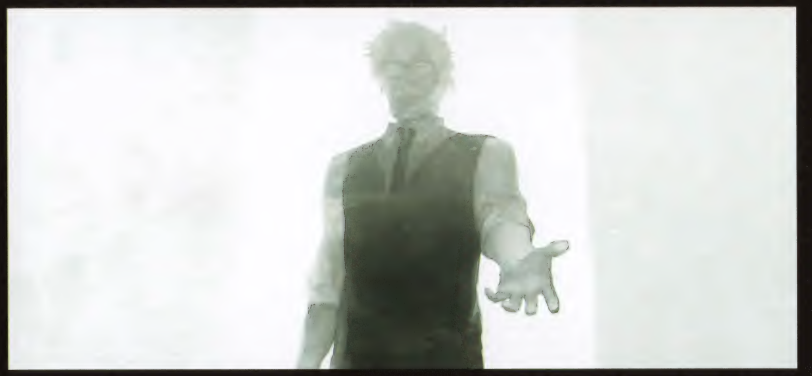
KNFE TRIM

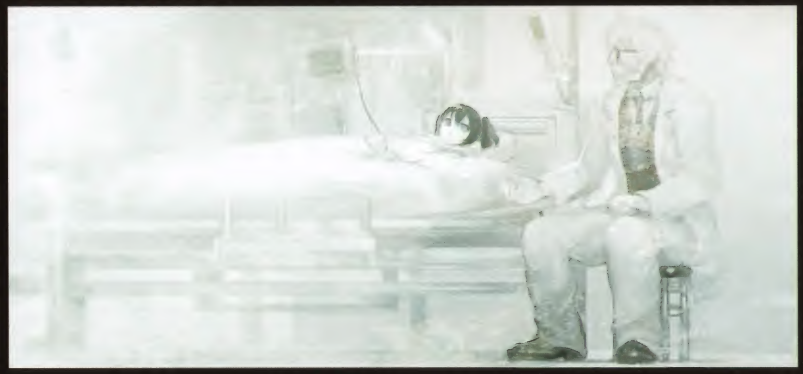
MZMA TRIM

MEFE TRIM



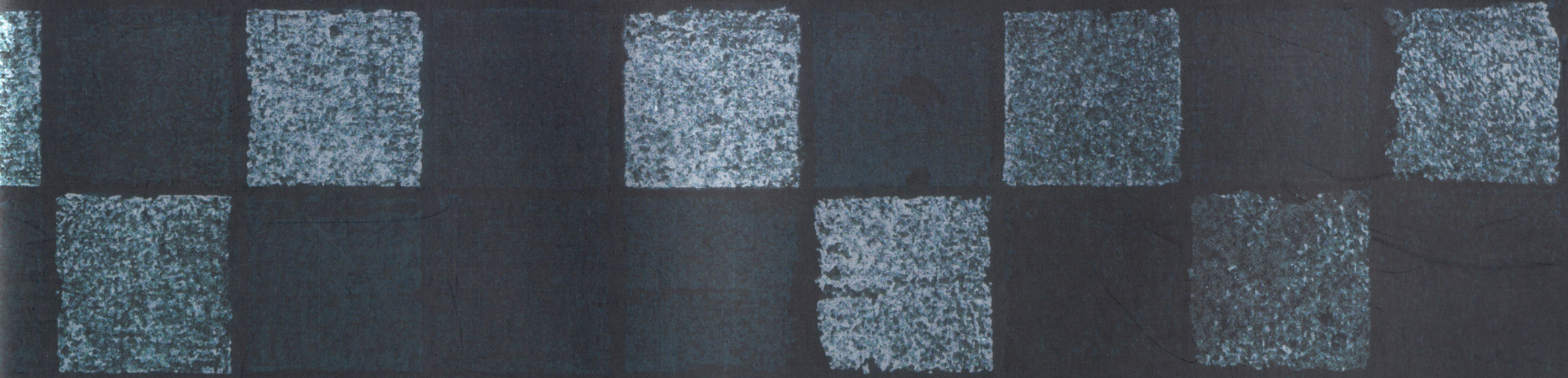
BRS TRIM





® nuke/B★RS Project ® 2011 CSC/MAGES./Imagepoch

© nuke/B★RS Project © 2011 CSC/MAGES./imageepoch



© nuke/B★RS Project © 2011 GSC/MACES./imageepoch